平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年1月14日発行（隔週金曜日発行）第6巻第1号通巻127号

プレイ！PlayStation '99 第30回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

PlayStation® 標準価格 15,000円（税抜）

PocketStation™ 標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

"PS"ロコおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月のテーマ

お正月は待ってたゲーム、たまったゲームをするチャンス。2000年もプレイステーションをよろしく。

――もうあと数分で2000年ですね。
林『そこに置いてあるのなに？』
――これはちょっと。それよりタコゲーを見ていただければわかりますが、ファン待望の『GT2』といい、CMでシャワーシーンが衝撃的だった『パラサイト・イヴ2』といい、推理に加えてギャグが楽しみな『ナイナイの迷探偵』といい、敵の攻撃に痛みまで感じてしまう『蒼魔灯』といい聞いてます？林さん
林「いてっハナ毛2本抜けた」
――……。『クーデルカ』といい『クラッシュ・バンディクーレーシング』といい『ヴァルキリープロファイル』といい『XI[sai]JUMBO』といい、この年末年始は目玉ソフトがずらりですね。
林『ソフトな目玉がぺろり？』
――2000年の幕開けを林さんと迎えられて光栄ですよ。1999年で一番の思い出ってなんでしたか？
林「そう！忘年会でその話を佐伯っちーとしてたんですよ。で、わたしが『SCEビルの中でウンニョ踏んだことです』ってチェリートークをかましてたら、横にいた天野が『私だって一日に二回も踏んだことあります』ってわたしの手柄をとったの！」
――それは手柄か？
林「最近、天野がハニーのいやがらせをするの。鼻水をハニーのコートで拭いたり、自分でスカシっぺした後ハニーをにらんだり。それはもう『XI[sai] JUMBO』でジャンボサイコロをばっこんばっこんに落とされた気分よ」
――知能格闘ゲームですね。
林「天野はハニーに知的格闘を挑んできたわけよ」
――そっちの戦いは一瞬も知的じゃないです。『XI[sai]』の第二弾はどんなですか？
林「第二弾だけにサイコロも二段につめる。基本ルールは大好評だった前作と一緒だけど、サイコロ持ったり投げたりもできる。何よりハッピーワンで、対戦相手にジャンボサイコロをくらわせるのは痛快ってわけで。それより！デカパイだからって調子にのりやがって 天野をここまで怒らせたのは、私が初めてよ！ムキー!!」
――ごっちゃになってますよ。
林『そう、家族ごっちゃになって遊べるのが、『クラッシュ・バンディクーレーシング』。これはお正月に親戚が集まったときにぴったりのゲーム』
――4人まで対戦できるらしいですね。
林「しかもコースがイケてる。上へ下へウネリまくっての大騒ぎ。ココやクラッシュ3で登場した子トラなど人気キャラも満載で、ドリフトグリグリで、ターボバリバリで、こりゃもう盛り上がること間違いなし。ということで、これもらったから」
――あ、それは後でみんなで盛り上がろうと持ってきた日本酒ですから
林「わたしはこの時間、大切なものを手に入れた気がします」
――あげてないです！
林「あ、気付けばもうすぐでカウントダウンだ」
――3、2、1
林「ぷりっ」

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なんだぜェエェエェッ!!!!

罠を仕掛けて敵を葬り去れ。新トラップを開発可能。

蒼魔灯
3Dトラップバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
テクモ（株）

500車種以上搭載。自分の車を見つけてレースバトルだ。

グランツーリスモ2
レース&カーライフシミュレーション
標準価格6,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

修道院を舞台に、一日24時間で起こる恐怖の体験。

クーデルカ
RPG
標準価格6,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
（株）SNK

年末年始は家族でレースだ。ウネリまくったコースが楽しい。

クラッシュ・バンディクー レーシング
レース
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

年末年始は目玉いっぱい。
ドラゴンクエストVII
発売日延期のお知らせ
(株)エニックスより
12月29日に発売予定となっておりました
「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」
は、さらなるクオリティアップのため、
発売日を延期させていただくことになりました。発売は今冬を予定しております。
いましばらくお待ちいただきますようお願い申し上げます。
ライブ感と爽快感と戦略性。
AYAの秘めた力を解放せよ。
パラサイト・イヴ2
シネマティック・アドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
(株)スクウェア
北欧神話がモチーフ。
神と人間の、剣と魔法のRPG。
ヴァルキリープロファイル
RPG
標準価格6,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
(株)エニックス
ジャンボサイコロをライバルに
くらわせろ。ハマりやすいので注意!
XI [sái] JUMBO
知能格闘ゲーム
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
「ナインティナイン」の推理アドベンチャー。
岡村をつっこみまくれ。
「この部屋が絶対怪しい!」
ナイナイの迷探偵
ツッコミゲー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ゲーの道をきわめた5本の大作ソフト、発売決定！二〇〇〇年を盛り上げるべく、ただいま全力開発中!!

今年のソフトも、ものすゲー。
お年玉ためて待っててね。

機動新撰組 萌えよ剣

PS

総監督広井王子氏＋キャラクターデザイン高橋留美子氏で贈る、20世紀最後のドリームプロジェクト！機動新撰組の三人娘が、明治の悪を、斬る、斬る、斬る！

メタルマックス オーバードライブ

DC

ドリームキャストに本格派のＲＰＧが登場。戦車を改造したり、賞金首を求めて冒険する楽しさはそのままに、３Ｄ視点で新しいメタルマックスに生まれ変わりました。

エムブレムサーガ

PS

『ファイアーエムブレム』シリーズ全ての総指揮を執ってきたクリエイター、加賀昭三氏が、プレステに参入！　徹夜必至の、完全オリジナルのシミュレーションＲＰＧ新シリーズ！

バスランディング2 つりコン2

PS

♪振って、震えて、巻き上げる♪ナンバーワン・釣りゲーム最新作「バスランディング２」登場！新機能でパワーアップ「つりコン２」も同時発売。

L.O.L. ラック・オブ・ラブ

DC

坂本龍一＆ラブデリックがジョイントした〝進化〟ＲＰＧ登場！宇宙の彼方の惑星に生きる生物と、サウンドでコミュニケーション〝進化〟の果てに現れる世界の姿とは…

今年もゲームに磨きをかけます
アスキー&ゆうか
お正月から、ゲームしまくり。
ASCII
株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 http://www.ascii.co.jp/et/

1,980円の

PANDORA MAX SERIES Vol.1

Dragon Knights Glorious

ドラゴンナイツ グロリアス

ドラゴンナイツ・グロリアス

『藤丸地獄変』『BURAI』『ソウル&ソード』を生んだ業界屈指の
シナリオライター飯島健男が、3年の沈黙を破り書き上げた最高傑作。
竜騎士に憧れる少年たちの青春群像を描いた、大河ロマンファンタジーRPG。
パンドラボックスが圧倒的ボリュームで贈る、新たなるRPG伝説、今、ここに。

どっちも ごちゃ
チルちゃん、ツリー...

絶賛発売中!!

■アナログコントローラ DUALSHOCK 振動対応
特製メモリーカードシール付き 標準価格:1,980円(税別)

ラビッシュブレイズン
2000年 3月16日 発売予定

募集・勇者若干名！
勇者だらけの国が舞台の
ヒロイックギャグRPG！

Catch!～気持ちセンセーション～
4月 発売予定

キミと、憧れのあの娘との
バラ色の学園生活は…？
学園恋愛アドベンチャー！

リストラの朝
5月 発売予定

みなさん、
私を幸せにしてくれますか。
究極の『癒しゲー』登場。

闇の蛹 やみのさなぎ
6月 発売予定

……ココハ、ドコダ……
……オレハ、ダレダ……
……究極ノ、恐怖ヲ……

の超大作

PMS Vol.2

血塗られた屋敷で繰り広げられる地獄の惨劇!

『学校であった怖い話』のスタッフが贈る、本格ホラーアドベンチャーゲーム登場!
昼なお暗き森にそびえる洋館に迷い込んだ7人の男女と、彼らを迎える1人の老人…。謎を秘めた洋館で、今、悪夢の扉が開く!

恐怖と悪夢が織り成す迷宮(ラビリンス)で生き残るのは誰だ!?

PANDORA MAX SERIES Vol.2

死者の呼ぶ館

予約特典
『死者の呼ぶ館』オリジナルポスター
プレゼント!!
※詳しくは店頭にお問い合わせ下さい。

■アナログコントローラ DUALSHOCK 振動対応

おまけつき
アドベンチャーゲーム

2000年1月20日発売予定

特製メモリーカードシール付き
標準価格:予価1,980円(税別)

パンドラNews ―― 予約特典が付くよ!! ――

いつも応援ありがとうございます、パンドラボックスです!
『パンドラMAXシリーズ』第1弾『ドラゴンナイツ・グロリアス』の発売から、1ヶ月がたちました。現在、皆さんの熱い声援が殺到中!!
そんな皆さんからの声にお応えすべく、来年1月20日発売『パンドラMAXシリーズ』第2弾『死者の呼ぶ館』では、ご予約くださったお客様に、予約特典として『死者の呼ぶ館』オリジナルポスターをプレゼントいたします!!
数に限りがございますので、品切れの際にはご容赦ください。
なお、一部には取り扱いのない店舗もございますので、詳しくは店頭にてお問い合わせください。
ご意見、ご要望は弊社の下記住所または、ユーザーサポートまでお送りくだされば幸いです。
引き続き、応援よろしく!!

[ホームページURL] http://www.pandorabox.co.jp/

株式会社パンドラボックス 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7-18-16 東信西新宿ビル3F
ユーザーサポート TEL.03-3371-0993(平日 午前11時～午後5時)
スタッフ募集! 詳細はお問い合わせください。

PlayStation

THE GAME OF LIFE

DX人生ゲーム® III

NOW ON SALE!!

10000問のクイズがキミの人生に立ちはだかる!!

好評発売中!!

クイズだらけの人生ゲーム

価格 5,800円（税別）

クリスマス・お正月 みんなで遊べる!

あなたに最高の人生をお届けします

今世紀最後のファイナルパワーアップ版!!

エディット機能でオリジナルマップ!マップが作れるから飽きずに何度でも遊べるぞ。

遊びが広がるいろんなモード!

忙しい人のための 時短モード

少しの時間だけ遊びたいヒトや、短時間にゴールまで行きたいヒトのため、時短モードをご用意!

ペアで楽しめる ペアモード

プレイヤー同士がカップルになり、結婚までできるペアモード!気になるあのコと楽しんでみては?

他プレーヤーと協力する タッグモード

上司や先輩、恋人などなど、争いたくないヒトとはチームで遊べるタッグモードでLet's play!

コントローラひとつで4人が遊べる!みんなで遊ぶボードゲームだから、これは親切だね。

笑激のイベントがなんと3000種以上!

新システム"3Dイベント"で大興奮!

ミニゲームや相性占いで盛り上がれ!

シリーズ最新作のDX人生ゲームIIIは、旧作の人気ポイントをすべて盛り込み、新しい楽しさを満載した、最高の一作!

本邦初!?幸運をプレゼント!!

招福宝袋プレゼント!!

人生ゲームIIIをご購入の方に運とお金を呼ぶ（かもしれない!?）、招福宝袋をどーんとプレゼントするぞ。お店に急げ!!

※景品がなくなり次第終了とさせていただきます。

お買い求めはこのステッカーが貼ってあるTSUTAYAまで。

価格 5,800円（税別）　プレイ人数:1〜4人　マルチタップ対応

—あそびは文化 タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp

タカラの商品はこども商品券で

TAKARA®

電撃PlayStation

Contents

2000.1-14 Vol.131

Game Index

巻頭巻末特集

電撃特報

攻略Station

GO GO RPG

SPECIAL

電撃SoftStation

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

総計710名に当たる!!

電撃PlayStation創刊5周年記念 大感謝プレゼント

おかげさまで、今号Vol.131をもちまして電撃PlayStationは、創刊5周年を迎えることができました！　これも、みなさんの熱い応援があったからこそ。そんなわけで今年も、みなさんへの感謝の気持ちを込めて大プレゼントを実施します。携帯電話から等身大POPまでいろいろ集めてみましたので、お好きな賞品を選んでドンドン応募してください！　また、右ページでこちらも恒例、DPSソフト大賞'99の募集告知もやってますので、よく読んでこちらにも応募よろしく～！

1 CDウォークマン15周年モデル「D-E01」

世界初のディスクシェイプデザインを実現した、ポータブルCDプレイヤー。記念モデルなので、生産数が少なく貴重品だぞ。

20名

『KOUDELKA』グッズ

2 体験版 30名

3 音楽CD 10名

4 特製ポスター 10名

5 SNK 2000年カレンダー 5名

6 『ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ』非売品テレカ 10名

7 『エリーのアトリエ』妖精さんぬいぐるみ 3名

8 『スプリガン ルナヴァース』オリジナル マウスパッド 10名

9 『マリオネットカンパニー』きせかえセルカード対応カレンダー 5名

10 『峠MAX G』販促ポスター 3名

11 アートディンク2000年卓上カレンダー 10名

12 『超謎王』謎ピンズ 5名

13 『みちのく秘湯恋物語』&『久遠の絆』ポストカードセット 10名

『久遠の絆』非売品テレカ 14 万葉 15 蛍 16 琴 各1名

17 『FINAL FANTASY Ⅷ』シールブック 2名

18 スクウェア公式『チョコボレーシング』フルスロットル攻略本 5名

19 『チョコボ レーシング』ポストカードブック 3名

20 ナムコ2000年カレンダー 50名

21 『テイルズ オブ デスティニー』ドラマCD+サイン台本セット 3名

22 チャルメラおじさん特製ストラップ 10名

23 『牧場物語』牛ぬいぐるみ 5名

PSソフト28タイトル99本

メーカーのみなさんのご協力のおかげで、なつかしの名作から最新の話題作までバラエティに富んだソフトが集まりました。目移りしそう？

40 『三洋パチンコパラダイス2』 3名

41 『峠MAX G』 3名

42 『アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら』 5名

43 『ストリートファイターEX plus α』 5名

44 『伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2』 2名

45 『ロビン・ロイドの冒険』 3名

46 『麻雀悟空天竺99』 5名

47 『探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』 3名

48 『TALL∞(トール・アンリミテッド)』 3名

54 『日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2』 3名

55 『ナイナイの迷探偵』 3名

56 『PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス』 5名

57 『久遠の絆』 5名

58 『ぱーむたうん』 5名

59 『Pet!Pet!Pet!』 5名

60 『森田和郎の五目並べと連珠』 3名

61 『森田和郎の将棋道場』 3名

62 『森田和郎のチェス』 3名

※賞品の提供は……アートディンク／アイレムソフトウェアエンジニアリング／アイデアファクトリー／アトラス／アリカ／SNK／ガスト／講談社／コナミ／コンパイル／サミー／シャノアール／スクウェア／スパイク／チュンソフト／データイースト／テクノソレイユ／徳間書店／トミー／ブレーンバスターズ／ナグザット／ナムコ／日本一ソフトウェア／バンダイビジュアル／パンドラボックス／ビクターインタラクティブ／フォグ／フロム・ソフトウェア／マイクロキャビン／毎日コミュニケーションズ／魔法／ムービック／メディアワークス／悠紀エンタープライズ／リバーヒルソフト

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 〜不思議のダンジョン グッズ

24 トランプキーホルダー 60名

25 限定クリアペンケース 60名

26 DARK TALES FROM THE LOST SOUL 特製ヘッドフォン＋ソフト 3名

27 『ときめきメモリアル2』陽ノ下光等身大ポップ 3名

28 『アディのおくりもの』絵本 5名

29 トロのふわふわバッグ 5名

30 『Pet in TV』いぬパーカー 2名

31 『金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件』メモリーカードシール 10名

32 『BOYS BE… 2nd Season』シングルCD 5名

33 『V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2』体験版 10名

34 『Pet! Pet! Pet!』ほのぼの日めくりカレンダー 10名

35 『とんでもクライシス！』グッズセット 1名

36 ポリタン特製ストラップ 200名

『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』オリジナルグッズ

37 ミニマットA 10名

38 ミニマットB 10名

39 手鏡 5名

協力：ソフマップ、アークノメ、セケンオー、ヨドバシカメラ

・応募の決まり・

欲しい賞品が決まったら、P.194の注意書きをよく読んで、本誌付属のアンケートハガキを使って応募してください。応募の際はアンケートにも答えてくださいね。また、このアンケートの回答内容は、当選落選には一切関係がありませんのでご心配なく。このプレゼントの応募しめ切りは2000年1月13日当日消印有効、当選発表は1月28日発売の本誌Vol.134にて行います。

ドンドン応募してね!!

『俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ』 3名

50 『トミカタウンをつくろう！』 3名

51 『ヒットバック』 3名

52 『ラーメン橋』 3名

53 『蒸気機関シミュレーション SLで行こう！2』 5名

『森田和郎の花札』 3名

『森田和郎の麻雀』 3名

65 『森田和郎のリバーシ』 3名

66 『オーバーブラッド2』（ザ・ベスト） 3名

67 『道化師殺人事件』 3名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの[illegible]ありますので、あらかじめご了承ください。

読者が選ぶ！DPSソフト大賞'99

対象ソフト：'99年1月1日から12月31日までに発売されたソフト

応募受付開始!!

世紀末No.1ソフトを決めろ！

その年に発売されたPSソフトの中から、電撃PlayStation読者に最も支持されたソフトを決める「DPSソフト大賞」。もちろん、今年も開催するぞ！　ちなみに昨年の受賞は、ソフト部門が『ゼノギアス』、キャラクター部門が「チョコボ」でした。はたして今回、世紀末にふさわしいミレニアムタイトル、ミレニアムキャラクターの栄冠に輝くのは!?　それを決めるのは、今これを読んでいるアナタ自身なのだ。ただ結果を読むだけでなく、ぜひ積極的に参加してほしい。応募は本誌付属のアンケートハガキにて。もちろん「大感謝プレゼント」と併せての応募もできます。以下に書かれている応募要項や注意事項を良く読んで、気軽に参加してくださいね！

募集部門はこの2つ!!

ソフト部門

1999年1月1日から12月31日までの間に発売されたPSソフトの中から、好きなソフト3本を順番に答えてください。アンケートハガキへの記入の際は、サブタイトルを含めたそのソフトの正式タイトルを記入するようにしてくださいね。また、「ザ・ベスト」版は対象外なので注意！

キャラクター部門

1999年1月1日から12月31日までの間に発売されたPSソフトに登場したキャラクターの中から、自分が一番好きなキャラクターを答えてください。アンケートハガキには、登場するゲーム名も一緒に書いてくださいね。ゲーム化された実在の人物、アニメキャラへの応募もOK！

注意事項

応募は、必ずアンケートハガキで。ハガキの表に自分の住所・氏名・年齢・職業などを記入して、50円切手を貼ることもお忘れなく！　また、ハガキへの記入はできるだけ丁寧に、わかりやすい文字で。字が読めないと、せっかくの応募が無効になることもあるので注意しよう。

しめ切り 2000年1月13日（当日消印有効）

結果発表 Vol.137誌上（2月25日発売予定）

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

徹底攻略14ページ！

全国民に贈る究極攻略第2弾！これから走ろうという人から、すでにエンディングを迎えた人まで完全フォロー。キミの知らない『GT2』が見えてくる！

プレイヤーによって遊び方はさまざま。それが『GT2』のおもしろさでもあるけど、よく聞くのが最初の100万円で何を買えばいいのか、チューニングは何をすればいいのか、などなど…。今回はそのへんのところも攻略しているので、記事を参考に『GT2』の世界をじっくり楽しんでほしい。

グランツーリスモ2

発売中 RCG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

MENU 今号の攻略内容

PRESENT CAR DPSオススメのプレゼントカー16台をピックアップ！

前作同様、プレゼントカー集めが楽しい『GT2』。今回は編集部が独断と偏見で選んだ16台を紹介。

プレゼントカーは、イベントレースに勝つことによってもらえる隠しカー。前作でも収集にハマった人が多いと思うが、出現傾向を見てみると、そのレースのカテゴリーに当てはまる車種が出たり、耐久ではラリー車が出やすくなっていたりする（サンデーカップやダートイベントなど、プレゼントカーがもらえないレースもあるぞ）。なお、各車のデータ欄にある最高速などの数値は、ノーマル、AT使用で調べたものだ（P.13の欄外参照）。

GETできる車種はランダム！

各レースには1～4台のプレゼントカーが設定されていて、レースに勝つと、その中からどれか1台がランダムで手に入る。レースによって設定されている台数が違うので探すのも苦労しそう。また、ボディカラーもランダムになっている。

◀好きなクルマほど、カ

R GT-ONE(TS020)レースカー('98)

●ル・マンに送り込んだトヨタの刺客

'98ル・マン24hoursに参戦を表明したトヨタが、優勝を狙って開発したマシン。結果は8位。ル・マンカーだけにダウンフォースの効いた操作感覚と加速感は、圧倒的なものがある。チューンは、「OTHERS」のみ可能。

出現レース	グランツーリスモワールドリーグ
駆動方式	MR
最高出力	682ps/7500rpm
最大トルク	[illegible]2.3kgm/6000rpm
車重	900kg
0-400タイム	0 30 777
0-1000タイム	0 18 319
MAXスピード	381 16km/h
売却価格	50 000 000Cr

コブラ

●アメリカが誇るグラマラスなジャジャ馬

このコブラ427は、最高出力が429ps/6400rpm、トルクも67.0kgm/3500rpmでまさにマッスルそのもの。走りが豪快なので、乗りこなすには相当な熟練を要するが、そんなジャジャ馬を手なづけてこそ真のエンスーである。

出現レース	グランツーリスモワールドリーグ
駆動方式	FR
最高出力	429ps/6400rpm
最大トルク	[illegible]0kgm/3500rpm
車重	1068kg
0-400タイム	0 12 935
0-1000タイム	0 23 107
MAXスピード	221 17km/h
売却価格	12,500,000Cr

アコード Type-R

●4ドアセダンながら限りなくスポーティー
アコードは販売地域で仕様が異なるが、これは欧州仕様。FFということもあるが、ステアリングのレスポンスがいいので、パワー不足を補うチューン（ターボ不可）と軽量化を

出現レース	ラグジュアリーセダンカップ ローマ市街地コース		
駆動方式	FF	0-400タイム	0 15 411
最高出力	210ps/7100rpm	0-1000タイム	0 28 073
最大トルク	[illegible]kgm/6400rpm	MAXスピード	[illegible]km/h
車重	1344kg	売却価格	[illegible]

スピード 12 ('97)

●アグレッシブ&クレージー。まさにモンスター
スペックを見てもわかるとおり、あのサーブラウを越えるTVRの集大成といえるマシン。レーシングモディファイでポテンシャルを高めれば、最速の世界が待っている。

出現レース	グランツーリスモオールスターズ レッドロックバレー		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 10 434
最高出力	819ps/7200rpm	0-1000タイム	[illegible]
最大トルク	[illegible]kgm/5500rpm	MAXスピード	[illegible]5.68km/h
車重	[illegible]50kg	売却価格	[illegible]0,000Cr

ヨーロッパ

●スーパーカー世代に知らぬ者のない憧れの名車
池沢さとし氏著「サーキットの狼」で知られるロータスのヒットモデル。これはスペシャルと呼ばれる4代目。レーシングモディファイすれば、ボディにラインがペイントされる。

出現レース	ヒストリックカーカップ ローマ市街地		
駆動方式	MR	0-400タイム	0 16 013
最高出力	127ps/6300rpm	0-1000タイム	0 29 287
最大トルク	15.6kgm/5200rpm	MAXスピード	244.97km/h
車重	730kg	売却価格	2,000,000Cr

R シルビア ダイシン ('99)

●全日本GT選手権GT300クラスの実力は？
JGTCでは、MRや4WDが多いがFRも負けてはいない。GT500クラスがスープラなら、GT300クラスはシルビアだ。FRが苦手な初心者でも、GTマシンならOK。

出現レース	グランドツーリングカートロフィー レッドロックバレー		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 11 861
最高出力	419ps/7200rpm	0-1000タイム	0 20 884
最大トルク	[illegible]kgm/5200rpm	MAXスピード	316.93km/h
車重	980kg	売却価格	12,500,000Cr

R サーブラウ LM Edition

●TVRの技術が生んだハイパワーマシン再び
前作でもプレゼントカーだったサーブラウのスペシャルモデル。パワー、トルクともに性能はアップしているが、車重が重くなったのが痛い。しかし、それでも速い。

出現レース	ナイター耐久 スペシャルステージ・ルート5		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 10 591
最高出力	633ps/7100rpm	0-1000タイム	0 18 280
最大トルク	[illegible]kgm/6500rpm	MAXスピード	[illegible]2.50km/h
車重	890kg	売却価格	[illegible]000,000Cr

R GT40 レースカー ('69)

●ガルフ・カラーがまぶしい往年のル・マンカー
フォードのル・マン専用マシン。これは中でも有名なガルフ・カラー(サックスブルーにオレンジ)をあしらった69年型。コブラに似たトルクフルな走りは、アメリカを感じさせる

出現レース	ミッドシップチャレンジ レッドロックバレー		
駆動方式	MR	0-400タイム	0 10 898
最高出力	499ps/6500rpm	0-1000タイム	0 19 258
最大トルク	[illegible]kgm/5000rpm	MAXスピード	354.20km/h
車重	[illegible]98kg	売却価格	[illegible]

R インプレッサ ラリーカー ('99)

●鉄人カンクネンが駆るハイパフォーマンスなWRカー
パワフルなパワーユニットに、エアロダイナミクスを徹底的に研究したボディデザイン。ラリー仕様だが、オンロードでも高次元の走りを実現する4WDの傑作。

出現レース	耐久300km グランバレースピードウェイ		
駆動方式	4WD	0-400タイム	0 11 49[illegible]
最高出力	[illegible]/7500rpm	0-1000タイム	0 21 167
最大トルク	[illegible]0.2kgm/7000rpm	MAXスピード	258.57km/h
車重	980kg	売却価格	12,500,000Cr

シルエイティ

●わかる人にはわかる、GETしたい1台
フロントはS13シルビア、ボディは180SXのワンエイティ。いわば改造車。しかし、ニッサンの認可がおり、ディーラー販売もされた。「頭文字D」の真子ちゃんといえばコレ。

出現レース	FRチャレンジ クラブマンステージR5		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 15 687
最高出力	204ps/6000rpm	0-1000タイム	0 27 770
最大トルク	[illegible]kgm/4000rpm	MAXスピード	[illegible].89km/h
車重	[illegible]170kg	売却価格	[illegible]

ZZⅢ

●発売が待たれるトミーカイラのNEWマシン
ピュアスポーツをコンセプトに掲げるZZシリーズ。その最新のマシンは、レーシングモディファイができないので、ライトウェイトならではの軽快な走りを楽しみたい。

出現レース	ピュアスポーツカーカップ ディープフォレスト		
駆動方式	MR	0-400タイム	0 15 433
最高出力	[illegible]ps/6900rpm	0-1000タイム	0 27 335
最大トルク	[illegible]0.2kgm/5400rpm	MAXスピード	[illegible]9.89km/h
車重	670kg	売却価格	[illegible]

R390 GT1 ロードカー ('97)

●ニッサンのル・マンへの夢を背負って…
これは97ロードバージョン。98年ル・マン24hoursで堂々の3位入賞を遂げることになるR390GT1は、チューンすれば545ps/6000rpm、トルクも108.3kgm/5100rpmに化ける。

出現レース	グランツーリスモオールスターズ ラグナ・セカ		
駆動方式	MR	0-400タイム	0 12 238
最高出力	356ps/5400rpm	0-1000タイム	0 21 853
最大トルク	[illegible]2kgm/3900rpm	MAXスピード	[illegible]1.31km/h
車重	1000kg	売却価格	[illegible]000,000Cr

R Silhouette Foumula (R30)

●デッパが強烈なスカGレーシング仕様
トミカがスポンサードしたR30スカイラインのレーシングマシン。車重が1トンを切り、FRという駆動系のためか、走りはスムーズ。ハイパワーの軽量GTSといった感じ。

出現レース	80'sスポーツカーカップ タヒチ・ロード		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 11 472
最高出力	[illegible]ps/6000rpm	0-1000タイム	0 19 712
最大トルク	[illegible]kgm/5500rpm	MAXスピード	[illegible]km/h
車重	[illegible]60kg	売却価格	[illegible]

R ドラッグ180SX

●最速のタイムを刻む超絶のゼロヨンマシン
チューニングメーカーのHKSが作り上げたゼロヨン専用マシン。レースに出ても速いが、ブレーキの性能がイマイチなのでやはりゼロヨン向き。高速セッティングで挑戦

出現レース	パシフィック・リーグ ラグナ・セカ		
駆動方式	FR	0-400タイム	0 10 683
最高出力	1026ps/9000rpm	0-1000タイム	0 17 461
最大トルク	[illegible]kgm/7000rpm	MAXスピード	[illegible]4.69km/h
車重	[illegible]	売却価格	[illegible]

R スカイライン ユニシアジェックス ('99)

●全日本GT選手権GT500クラスの中堅マシン
公道はもちろん、サーキットでも最高レベルのパフォーマンスを誇るGT-R。GTマシンが1台でもあれば、レースイベントもラクになるので、早めにGETしたい

出現レース	グランドツーリングカートロフィー ミッドフィールド		
駆動方式	4WD	0-400タイム	0 09 785
最高出力	[illegible]2ps/6000rpm	0-1000タイム	0 17 899
最大トルク	[illegible]kgm/4500rpm	MAXスピード	[illegible]0.96km/h
車重	[illegible]180kg	売却価格	[illegible]

R ランサー エボⅥ ラリーカー ('99)

●ヨーコントロールシステムを搭載した進化する4WD
WRC4連覇のトミ・マキネンが駆るランエボⅥ。ヨーコントロールシステムを搭載しており、旋回性能が高い。インプレッサ同様に、ダート、ロードもOKな万能マシン。

出現レース	スペシャルステージ・ルート5 ナイター耐久		
駆動方式	4WD	0-400タイム	[illegible]10 844
最高出力	46[illegible]ps/6700rpm	0-1000タイム	0 19 906
最大トルク	[illegible]kgm/4000rpm	MAXスピード	259.90km/h
車重	1030kg	売却価格	12,500,000Cr

※車名はすべて「ガレージ」で表示されるものを使用しています。

GT2マニア!! ●プレゼントカーの0-400、0-1000、MAXスピードの各数値は、獲得した状態のままのクルマをATで走らせて計測したもの。セッティングを変更していないため、0-400と0-1000ではホイールスピンしてしまったり、MAXスピードではギアレシオの関係で速度が頭打ちになったりしているクルマがある。あくまで参考に。

DIRT ダートトライアルの走行テクニックを伝授！

『GT2』で初登場のダートトライアル。オンロードとは大きく異なる走りの感覚をイマイチつかみきれないという人も多いはず。ここではダートを制する上で基本となるテクニックを伝授しよう。

なにかと注目のダートコースだが、実はダートレースで勝っても、プレゼントカーがもらえたり新コースが増えたりすることはない（ライセンスのプレゼントカーは例外）。しかし、そうしたボーナス要素がなくても、ドリフトをビシバシ決めて走る感覚は一度味わうとやみつきに。極めがいがあるぞ。

ダートイベントに挑戦しよう！

ダートイベントはあらかじめ設定されたゴーストが相手のタイムトライアル。馬力制限がないので目いっぱいチューンナップしたクルマで挑戦しよう。なお、ゴーストの走りは毎回まったく同じだ。

◀ゴーストの走りは参考になるはず。

◀多少強引にカウンターを当てて車体を押さえ込むくらいの走りがダートの醍醐味。

まずはダート走行の基本をチェック！

❶ すべりやすい路面に慣れよう

▶急激な操作は禁物。すぐにすべるぞ。

とにかくすべりやすいのがダートの特徴。車体が不安定なときにアクセルを緩めるとスピンしやすいのでアクセルワークは慎重に。

❷ ステアリング操作はほどほどに

ダートの場合、路面の凹凸やジャンプスポット、コーナークリア後の体勢立て直しなどにより、クルマの挙動が不安定になりがち。車体がすべってしまったからといって、アクセルをオフにしたり、急なカウンターを当てたりすると、さらに挙動が乱れてしまう。アクセルオンの間は常に前方への力が働いているため、少し車体が傾いた程度なら、カウンターを当てなくてもOK。

◀安定走行をキープするために、方向転換は早めにゆっくりが基本。

DRIFT ドリフトを使いこなして最速を目指せ！

タイム短縮のカギはやはりドリフト。というか、特に意識しなくても車体がすべって、自然とドリフトに近い状態になるので、あとはラインどりと車体の制御がポイントになってくるはず。コーナーのインをきちんとトレースすれば、タイムは大幅に短縮できるが、アウトに膨らむと逆効果に。ドリフトに自信のない人は十分に減速し、できるだけグリップを維持して走るようにしよう。

◀早めのドリフト開始がポイント。車体の向きと進行方向の違いを覚えよう。

車体をインに向けたままドリフトする感覚をつかもう

オンロードでのドリフトと比べ、ダートは路面がすべりやすいため、車体が横向きになった状態でも進行方向へ進む力が強く働く。このため、オンロードよりも長い時間カウンターを当て続け、車体の向きを制御しなければならない点に注意しよう。

❶ なにはともあれブレーキング

オーバースピードでコーナーに突っ込むとアウト側の壁に激突してしまうのは、オンロードでもダートでも同じ。まずは減速してアウトからコーナーに進入。

❷ ドリフトのきっかけを作る

車体（特にテール側）に外向きの力を与えるために、ブレーキをかけたままインへ。クルマがすべり出してもアクセルはオフのままで体勢を維持する。

❸ アクセルとステアリングでコントロール

車体が横を向いたら、カウンターを当てつつアクセルをオンにして車体を安定させる。さらにテールを流したいときはアクセルオフのままでキープ。

❹ 車体を安定させコーナークリア

横方向のスライドがおさまって車体が出口の方向を向いたらアクセルをオンに。そのままアクセル全開で加速してコーナーをクリアしよう。

FOR BEGINNERS

確実さ重視のグリップ走行

ドリフト中の操作に自信のない人は、十分に減速してコーナーを抜けるようにしよう。オンロードでのグリップ走行とは異なり多少テールがすべるかもしれないが、ドリフトよりは安定するので、ラインどりは楽になるはず。劇的なタイム短縮は望めないものの、難易度の高いポイントでは重宝するテクニックだ。うまく使い分けよう。

▲オンロードよりも、さらに慎重な操作が必要となる。

❶ 早めのブレーキング

◀オンロードと同じ感覚だとオーバースピードになる。

❷ 減速→慎重にインへ

◀アクセルワークを使ってすべらないようにインへ。

❸ コーナー出口へ向かう

◀クリッピングポイントを奥へ取って出口へ向かう。

❹ 加速して抜ける

◀車体の向きを確認してアクセル全開で加速する。

『GT2』マニア!! ●ライセンス攻略(S-3)のところでも少し触れているが、極端にコーナーの中央を向いた状態でドリフトすると、実際にクルマが進んでいる速度よりも明らかに遅い速度がスピードメーターに表示されてしまう。これは「スピードメーターの表示がタイヤの回転速度に基づいている」ために起こってしまう現象だ。（次ページに続く）

JUMP ジャンプの対処が重要！

ラリーカーは基本的にサスペンションなどの足回りが柔軟なため、凹凸のある路面で車体が跳ねやすい。基本的にはアクセルを緩めずに走るのがタイム短縮の近道なのだが、ジャンプ時の車体の制御に失敗すると、逆にタイムロスになってしまう。横すべりした状態でジャンピングスポットに入らないように注意し、ステアリングも極力いじらないようにすること。凹凸が連続する直線では特に注意。

○ ▼ジャンピングスポットにまっすぐ突入すると車体が安定する。

× ▼失敗すると車体が斜めに。着地後にスピンする危険が大きい。

FOR BEGINNERS
アクセルオフで安全に！

ジャンピングスポットでの車体制御が難しい場合は、ジャンプの前にアクセルを緩めておくのが安全。車体が安定し、着地後の挙動が乱れにくくなり、スピンの危険も減るのがうれしい。

◀多少速度は落ちるが、そのぶん確実。

SLIDE テールを流してS字を抜ける！

◀車体が斜めになった状態を維持しつつ前方へ進む

緩やかなコーナーが連続する場所では、テールを流しつつ走るのがポイント。これによって、減速を最小限に抑えることができ、なめらかなコーナーリングが可能になる。

❶ 早めにステアリング
コーナーの手前でステアリングを切って車体をインに向ける。これでテールが流れ出すはず。

❷ 車体を斜めにキープ
テールが流れすぎないようにカウンターを当てつつイン側を抜けていく。

❸ 次のコーナーに進入
車体の向きをもとに戻しながら、次のコーナーにアウトから進入。車体をインに向ける。

❹ 加速して抜ける
テールを流して車体が斜めになったら、そのままキープ。加速してコーナーを抜ける。

COURSE コースの流れを把握！

▲コーナーのつながりを意識すること。

実際のレースで重要なのは、コーナーを単体で考えず、コース全体の流れを把握することだ。特にダートはコース幅が広いため、多少ラインがずれてもコーナー脱出時に車体が安定していれば、次のコーナーに対処しやすい。オンロードに比べ、早め早めの操作が要求されるので、常に1つ先、2つ先のコーナーを考えながら走るようにしよう。くれぐれもオーバースピードでコーナーに突っ込んでしまうことのないように。

CAR 4WDかFFか？

安定性が重視されるラリーカーは4WDが主流。FF車は軽量で扱いやすいというメリットはあるが、いったん挙動が乱れるとリアが駆動していないぶん、車体の建て直しは4WDよりも困難になる。最近は4WDも軽量化が進んでいるので、こちらを選ぶのが無難だろう。

4WDのメリット

●4輪がすべて駆動しているので、車体の安定性に優れている。
●ドリフト時、アクセルワークでの車体制御がしやすい。

FFのメリット

●構造がシンプルで車体重量が軽い傾向にある。
●重心が前にあるため、特に下りでの加速性能が高い。

◀人気の高いランエボV。

◀シトロエンのサクソはFF。

TUNING チューニング基礎講座①

「とりあえず車を手に入れたもののその先がわからない」という人のために、まずはチューニングの基本をレクチャー。

●まずは何から始めるか？

クルマを手に入れたら次はチューニング。突き詰めると奥が深い作業だが、クルマの知識がない人は、とりあえず安いパーツから買っていけばなんとかなるはずだ。まずはマフラーやコンピュータを購入して、馬力を上げるところから始めよう。

◀車体価格が高いクルマはパーツも高いので注意

●マシンテストでチェック

チューニングの結果はマシンテストでチェック。なお、ここでマシンテストといっしょに馬力調整を行い、そのままレースに参加して腕試しするのがいいだろう。試行錯誤を繰り返し、少ないお金でベストのマシンを作り出すのがチューニングの醍醐味なのだ。

◀最高速度計測では高速コーナリング時の性能も確認できる。

●はずせるパーツで馬力調整

ある程度チューニングすると、「今乗っているクルマは320馬力だけど、制限馬力250以下のレースにも出たい」といったことが起こるはず。こういうときはマシンテストでパーツを外したりつけかえたりして馬力を調整しよう。ただし右の5項目は、一度チューンしたら元に戻すことができないので注意が必要だ。

一度チューンすると元に戻せない項目
ポート研磨
エンジンのバランス取り
排気量アップ
軽量化
レーシングモディファイ

1000mTEST 1000mTEST スープラ GTターボの場合

ノーマル：27秒273 **フルチューン：21秒952**

▲何もチューンしていないとこのタイム。スペックは240馬力／1550kgの状態。

▲429馬力／1323kgでこのタイム。フルチューンに要したお金は約3,600万Cr。

●例えば、進行方向に垂直な状態で横滑りしているクルマがあれば、そのクルマが100km/hで横滑りしていたとしても、スピードメーターの表示は0km/hとなってしまう。そのため、ダートコースでの攻略にはドリフト中の具体的な速度を明記していない。画面写真も、3速であるにもかかわらず表示が50km/hになっていたりするので注意

LICENSE 国際A級からSライセンスまで完全取得マニュアル!!

今回は国際A級と隠しライセンスのSライセンスを攻略。各試験とも金を取ったプレイを元に記事を作成しているが、ブレーキングポイントを参考にするだけでもタイムは確実に短縮できるはず。

このゲームはほかのＲＣＧと違って、ブレーキングが非常に重要。本誌の攻略でもブレーキングポイントと速度を重視しているぞ。実際のドライビングと同じく、コーナーでの減速を常に意識して走るようにしよう。なお、この攻略はマニュアルミッションでの操作を前提として解説を行っている。

◀「減速＝タイムが遅い」は大間違い。減速し、脱出速度を高めた方が好結果を生む

攻略法は複数存在!?

各試験のデモンストレーションは金を取ったリプレイだが、本誌攻略（もちろん金）とは異なる部分もある。これら２つを自分なりにアレンジしよう。

◀ＩＡ-２。デモではアクセルワーク、本誌では減速してアクセル全開で曲がる。

国際A級ライセンス INTERNATIONAL A LICENSE

基本テクニックはここですべてマスター！

『GT2』は、前作よりも銅の規定タイムが甘く、このIAでもパワーのあるマシンが教習車なので、無難に走っているだけで合格してしまうことが多い。しかし、曖昧なテクニックで合格しても、次のSライセンスではまったく歯がたたない状況に陥るはず。ここで、しっかりと高速からのブレーキングをマスターすることが重要だ。オール金でゲットできるFTOは、600ps以下のイベントレースでかなり使えるので、必ず入手しておきたい。

This is the Present Car!!

FTO LM EDITION

市販のFTOはFFだが、これはレーシング仕様の4WD。まさにGTOの弟分的存在で、結構扱いやすい。

駆動方式	4 WD
最高出力	557ps/8500rpm
最大トルク	49 7kgm/6000rpm
車重	930kg
0-400タイム	0:10.069
0-1000タイム	0:18.262
MAXスピード	348.90km/h
売却価格	25,000,000

IA-1 円旋回3:オーバーステア攻略

アクセルワークがカギだ！

少しでもアクセルを強引にふかすとテールが流れてしまうので、ここは２速120km/h前後になるようにアクセルワークでコーナリング。テールが流れたら、軽くカウンターを当てよう。

DATA			
教習車	VIPER GTS		
スペック	FR 470ps	初速	0km/h
規定タイム	金 0:31.900 銀 0:32.500 銅 0:33 700	キッズ	0:37.000 (30回)

IA-2 超高速複合コーナー1

高速のクライムヒル

最大の難所は、コースの頂上にある２つ目の左コーナー。事前にブレーキングして減速しておかないと、簡単にコースアウトしてしまう。しっかり減速して、脱出速度を高めて抜けよう。

DATA			
教習車	TVR Griffith 500		
スペック	FR 343ps	初速	100km/h
規定タイム	金 0 23 900 銀 0:25.000 銅 0:26.800	キッズ	0 33.000 (30回)

POINT PICK UP

▲１つ目の右コーナー 縁石の真ん中あた ……は、３速150km/h ……ーをクリアしていく。

……にある２つ目の左コーナー……側の縁石が始まると…… して、２速100km/hに減速。……減速していれば、あとはアクセル全開。

IA-3 実戦コーナリング9:Apricot Hill

最初のコーナーでヤバイことが…

最初の左コーナーに注意。左の縁石が始まる部分には、見えない当たり判定があり、ここに当たるとクラッシュ。一発失格ってなことになる。アウトからインに入るときは注意しよう。

DATA			
教習車	NSX Type S Zero		
スペック	MR 288ps	初速	100km/h
規定タイム	金 0:30.000 銀 0:31.500 銅 0:32.600	キッズ	0 36.600 (30回)

POINT PICK UP

▲最初の左コーナーにある縁の当たり判定。ここは３速のまま、アウトからイン……込んでいく……めにインに入……すければ、縁石はまずないはず

▼最初の左を抜け、さらに左へ曲がる

IA-4 実戦ダート攻略3:Smokey Mountain North

ジャンプ後の車体制御に注意

１つ目の左コーナーは、直前のジャンプ後に体勢が崩れていると、うまくドリフトに入れない。そこで、スタート直後に右へ寄っておくと、スムーズにドリフト体勢に入ることができる。

DATA			
教習車	Ford ESCORT RALLY CAR		
スペック	4WD 467ps	初速	150km/h
規定タイム	金 0 27.800 銀 0:29 000 銅 0:31 000	キッズ	0 37 000 (20回)

POINT PICK UP

▼……中盤のS字をロスなく…… 170km/hまで速度が上がっ……、しっかりブレーキを

『GT2』マニア!! ●ブロンズプライズに満たないタイムで何度も走ると、救済措置として若葉マークのキッズプライズが手に入る。今回のライセンス攻略では、規定タイムのところにキッズプライズのタイムと回数を明記してあるので参考にしてほしい。ちなみに若葉マークでも各レースには出場できるし、賞金もプレゼントカーもちゃんともらえるのだ。

IA-5 ヒルクライム・テクニック

ブレーキは早めにかけて、ギア下げて

教習車のエスクードは、ゲーム中でも最強レベルのモンスターマシン。アクセルをふかすとすぐに速度が上がり、ブレーキのタイミングが遅れると壁に激突してしまう。ブレーキは早めに。

DATA			
教習車	R ESCUDO Pikes Peak Version		
スペック	4WD 995ps	初速	100km/h
規定タイム	金 0:27.000 銀 0:29.000 銅 0:31.000	キッズ	0:40.000 (20回)

POINT PICK UP

IA-6 ダウンヒル・テクニック

下りは突っ込みすぎに注意

ここはダウンヒル。前に荷重がかかりブレーキは効きやすいが、それでも速度は落ちにくい。また、FF車のため、リアが流れやすくなっている。車体に大きな挙動はさせないように。

DATA			
教習車	Peugeot 306 S16		
スペック	FF 311ps	初速	100km/h
規定タイム	金 0:38.700 銀 0:40.000 銅 0:42.000	キッズ	0:50.000 (20回)

POINT PICK UP

IA-7 実戦コーナリング10: Roma

ベストなラインをイメージ

このコースは壁で囲まれているため、思い切ったライン取りをしないとタイムが伸びない。第1コーナーはアクセル全開。続く2つの左コーナーは、インをうまくつなげて走ろう。

DATA			
教習車	R Alfa 155 Touring Car		
スペック	4WD 552ps	初速	150km/h
規定タイム	金 0:16.300 銀 0:17.700 銅 0:18.800	キッズ	0:23.000 (30回)

POINT PICK UP

IA-8 実戦コーナリング11: Mid-Field

シケイン攻略はあとで役に立つ

このコースは、IC−7、8にトンネル後のカーブが加わったバージョン。このIA−8では、ICの試験より車速が上がっているものの、シケインはアクセル全開でOK。

DATA			
教習車	Jaguar XJ220 GT Race Car		
スペック	MR 549ps	初速	150km/h
規定タイム	金 0:22.900 銀 0:24.000 銅 0:25.000	キッズ	0:29.000 (30回)

POINT PICK UP

IA-9 実戦コーナリング12: Laguna Seca

魔のコークスクリュー再び

IB−10と同じコースをル・マンカーであるR390でトライ。走りやすさはIB−10のバイパーよりも上だが、車速も上なのでブレーキのタイミングが遅れないようにすること。

DATA			
教習車	R R390 GT1 98		
スペック	MR 673ps	初速	150km/h
規定タイム	金 0:19.900 銀 0:21.000 銅 0:22.000	キッズ	0:26.000 (30回)

POINT PICK UP

IA-10 超高速複合コーナー2

ついにGT-ONE登場

IA−2と同じコースを、ル・マンカーのGT−ONE（TS020）で走る試験。クルマの性能は以前（グリフィス500）とは段違いに高いので、ブレーキのタイミングに注意しよう。

DATA			
教習車	R GT-ONE 98		
スペック	MR 682ps	初速	150km/h
規定タイム	金 0:17.750 銀 0:18.700 銅 0:20.000	キッズ	0:25.000 (30回)

POINT PICK UP

『GT2』マニア!! ●IAライセンスのプレゼントカーになっているFTOはかなり使えるレーシングモディファイのクルマ。4WDで、ダートタイヤを履かせることもできるので、実はダートコースでもバリバリ役に立ってくれるのだ。IAのオール金は難易度が高いけど、FTOゲットのためにがんばってみよう。

スーパーライセンス

SUPER LICENSE

やはり最後は全10コースのタイムトライアル

国際A級クリア後に登場するSライセンスは、前作の最終ライセンス試験同様にタイムトライアル。しかも今回は、各コースごとに教習車が違っている。前作ではバイパーとグリフィスの2台だったが、ここでは10台。各コースを攻略するためには、コースを覚えることのほかに、それぞれの教習車に慣れなければならないのだ。銅で合格するのならコースを覚えるだけでもいいが、金を狙うには、教習車の特性（S－5のヨーロッパはオーバーステア気味になるなど）を把握することも重要となる。

▲Sのオール金は、全体的な攻略が見えてくれば達成は早い。でも、徹夜でやっても2日はかかるはず。死ぬって……。

Sライセンスの前にレースでコースを把握

S攻略の前に、スペシャルイベントなどのレースをこなし、コースを覚えておくとラク。国際A級クリアでGTモードのすべてのレースに出られるので、それからでも遅くはない。

▲難関コースのラグナ・セカは、一歩間違えればコースアウトでやり直し。前もってレースで覚えておけば、コーナーの位置や、ブレーキングポイントもわかる。

This is the Present Car!!

R GT・ONE '99

99年のル・マン決勝で2位にくい込んだTOYOTAが誇るモンスターマシン。ゲーム中ではSUZUKIのエスクードに並び最強候補。市販の'98ロードバージョンでも代用は利くが…。

駆動方式	MR	0-400タイム	0:10.718
最高出力	682ps/7500rpm	0-1000タイム	0:18.222
最大トルク	72.3kgm/6000rpm	MAXスピード	381.57km/h
車重	900kg	売却価格	50,000,000

S-1 タヒチ・ロード

南国よいとこ、ミニで走れば怖くない

教習車のミニはFF車で、しかもSライセンスの車にしては馬力が小さいため非常に乗りやすい。しかし、高速の状態でステアリングを急に切るとテールが流れて減速してしまう。再加速するのに時間がかかるので注意しよう。

DATA			
教習車	R Rover Mini 1275S Mark I		
スペック	FF 243ps	初速	100km/h
規定タイム	金 1:14.300 銀 1:17.000 銅 1:20.000	キッズ	1:25.000 （5回）

ムリなステアリングワークは禁物

❶アクセル全開（170km/h以上）。ただし急にステアリングを大きく切ると、減速してしまうので注意。

❷このS字コーナーは4速150km/hに減速してから、アクセル全開で曲がっていく。デモでは3速だが、4速でイケる。

❸左にある最後のヤシの木を少し過ぎたあたりでブレーキング。目標は3速120km/h。

❹写真の位置がブレーキングポイント。目標は3速100km/h。デモでは、一瞬2速に下げているが、それは状況次第。速度が100km/h以下にならなければ、3速でクリアしていく。

❺アウト・イン・アウトでアクセル全開。170km/h。

❻ここもアウト・イン・アウトでアクセル全開。190km/h。

↓POINT PICK UP↓

❸ブレーキングポイント。……とし、120km/h

S-2 シアトル市街地コース

シアトル、マッスル、アメリカ～ン

GT40はグリップ性能が高く、縁石を越えた後の車体の跳ねを利用すると驚くほどクイックにコーナーを曲がることができる。ただし、縁石に乗り上げすぎるとスピンしてしまうので、軽く車体が跳ねる程度にしておこう。

DATA			
教習車	Ford GT40		
スペック	MR 310ps	初速	150km/h
規定タイム	金 1:31.100 銀 1:34.000 銅 1:40.000	キッズ	1:43.000 （5回）

アップダウンとジャンプに惑わされるな!!

❶2つ目のU字コーナー標識（100m）を少し過ぎたあたりでブレーキング（2速90km/h）

❷アクセル全開。縁石に乗り上げてクリア。

❸最後のジャンプ中にブレーキングしてインへ。2速100km/h。

❹最初の右コーナー標識(50m)あたりでブレーキング（3速140km/h）。次の右→左と続く2つのコーナーはアクセルワークで。

❺路面の横断歩道のところでブレーキング（2速100km/h）。

❻2つ目の右コーナー標識（100m）を少し過ぎたあたりでブレーキング（2速110km/h）。続くS字コーナーはアクセル全開で。

❼2つ目の右コーナー標識（50m)を目安にブレーキング（2速90km/h）。

❽シケインは、アクセル全開でOK。

↓POINT PICK UP↓

❸……ブレーキを……

▶❻のブレーキングポイント。ここでしっかり減速していればS字はアクセル全開でイケる

『GT2』マニア!!

●Sライセンスでは、とりあえずコースを1周することを目標に走ってみよう。1つ1つのコーナーで壁に当たってやり直すよりも上達は早いはずだ。そうやって走っているうちにキッズプライズをゲットできることも多いしね。ちなみにSライセンスをクリアすると、アーケードディスクで新たに7つのコースが登場するぞ。

S-3

スモーキーマウンテン北コース

インプレッサで走れば、気分はカンクネン

ダートコースでは先のコーナーを常に考え、早めに車体を制御すること。なおダートでのドリフトは、車体の向きが進行方向とはかなりずれてしまうので、具体的な目標速度を定められない場所が多い。そこではギアのみ明記。

DATA			
教習車	IMPREZA 99 RALLY CAR		
スペック	4WD 483ps	初速	150km/h
規定タイム	金 1:19.200 銀 1:22.000 銅 1:30.000	キッズ	1:42.000（5回）

シャンプ後の車体制御がキーポイント

①ブレーキングポイントは、着地した直後。右の①の看板のあたりからブレーキをかけたままインへ。ギアを3速まで下げてドリフト。
②ブレーキをかけながら、ギアを4速に下げてドリフト（140km/h）。
③ここではさらにギアを3速に下げてドリフト（110km/h）。
④ジャンプ中のコーナー。着地後にブレーキング。挙動が不安定になりがちなので慎重に。そして、ギアを3速に下げてドリフト。目標は110km/h。なお、このコーナーをクリア後、連続コーナーをクリアしながら5速に上げる。
⑤アクセル全開でドリフト。なおドリフト中に4速にシフトダウン。160km/hが目安。
⑥ギアを3速（または2速）に下げてドリフト。

POINT PICK UP

①のコーナーは、カウンターを当ててアクセル全開、速に下げているが、

S-4

ミッドフィールドレースウェイ

高速サーキットをGTマシンでトライ!!

この試験では、アクセル全開区間がコース上のほとんどを占め、かなり高速な状態でコースを走ることになる。GTカーを使うため、200km/hを越える速度でコーナーを曲がる所も多い。まずは高速コーナリングに慣れよう。

DATA			
教習車	PENNZOIL NISMO GT-R GT		
スペック	4WD 712ps	初速	200km/h
規定タイム	金 1:03.400 銀 1:06.000 銅 1:10.000	キッズ	1:15.000（5回）

やっぱりキモはシケイン後のブレーキング

①左のU字コーナー標識を少し過ぎたあたりで、ブレーキをかけながらインへ。3速140km/hまで減速したら②までアクセル全開で進む。
②左のU字コーナー標識の手前で、ブレーキをかけながらインへ。3速135km/hまで減速してクリア。
③トンネルの出口付近で右に寄っておき、アウトからコーナーに進入。アクセルワークで4速150km/h前後に落としつつクリア。
④左→右のシケインの途中、右コーナーへ進入する前に一瞬ブレーキをかけて減速。
⑤左コーナー標識の手前でブレーキング。④のシケインをクリアした直後なので、ブレーキのタイミングと車体の制御に注意。ヘアピンは2速100km/hまで減速。この後はゴールまでアクセル全開。

POINT PICK UP

④のシケイン　キモはここの

S-5

グリンデルワルド

ファンは涙のヨーロッパ！　これでキミも狼だ!!

教習車のヨーロッパは、微妙にオーバーステア気味になるため、多少速度が高くてもアクセル全開でクリアできるコーナーがある。なお、ここでは前号でも紹介したSUスタート（欄外参照）を使えば3速でスタートする。

DATA			
教習車	Lotus EUROPA		
スペック	MR 240ps	初速	100km/h
規定タイム	金 1:28.000 銀 1:31.000 銅 1:38.000	キッズ	1:43.000（5回）

オーバーステアを使った攻めの走りがコツ

①スタートしてから2つ目の左コーナー標識を目安に、ブレーキをかけながらインへ。3速130km/hまで減速したら、アクセル全開。
②左側の矢印看板の1つ目と2つ目の間で、2速80km/hまで減速。
③コーナー手前で3速110km/hに減速してから、S字をクリア。
④矢印看板の手前から左コーナーへ進入し、アクセル全開でクリア。
⑤コーナー手前で4速160km/h程度に減速したら思い切ってインへ。
⑥コーナー手前、U字コーナー標識を目安にブレーキングし、2速80km/hまで減速。
⑦アクセルべた踏みで抜けていく。
⑧右コーナー手前で3速110km/h程度に減速してインへ。高速でコーナーに入ると脱出速度が低くなり、タイムが伸びなくなるので注意。

POINT PICK UP

◀③の左コーナー。はコースアウト判定がわかりに

⑤このあたりから左へ。インとインを

『GT2』マニア!!
●前号でも紹介したSUスタート（シフトアップスタート）は、スタート直後にタコメーターが振り切っている場合に使用するテクニック。試験が始まる直前の暗い画面で、シフトアップボタンとアクセルボタンを押したままにしてスタートすると、自動的に1速上がった状態でスタートする。Sライセンスでは、S－5、S－6で使用する。

S-6

ローマ市街地コース

リプレイを見れば、コロシアムもバッチリ!!

この試験の教習車もS－１と同じFF車だが、車重が重いためコーナリング中はアンダーステアが出やすい。アウト側にふくらむ場合は減速が足りないことが多いので、しっかり減速しよう。なお、ここもSUスタート。

DATA			
教習車	Peugeot 406 V6		
スペック	FF 324ps	初速	150km/h
規定タイム	金 1:29.900 銀 1:32.500 銅 1:36.000	キッズ	1 42.000（５回）

アンダーを出さないように、しつこく減速

❶クリッピングポイントを奥に取るライン取りでアクセル全開。
❷アクセル全開でクリア。
❸２つ目の左コーナー標識（50m）を目安にブレーキング。3速130km/hまで減速しながらコーナリング。
❹３つ目の右コーナー標識（50m）の少し手前でブレーキング。3速100km/hまで減速。
❺２つ目の右コーナー標識（50m）でブレーキング。3速110km/h。
❻ここの左コーナーはアクセルワーク。クリア後、左に寄っておき、次の右コーナーはアクセル全開。
❼２つ目の右コーナー標識（50m）でブレーキング。3速120km/h。
❽ブレーキングポイントは２つ目の右コーナー標識（50m）を少し過ぎたあたり。3速100km/hで最終コーナーをクリア。

POINT PICK UP

S-7

ラグナ・セカ・スピードウェイ

コークスクリューは、コークボトルで走りたかった…

ラグナ・セカのほとんどのコーナーは、前方を把握することが困難。また、教習車のバイパーは、ハイパワーで車重も重く、少しでもブレーキが遅れるとコースアウトしてしまう。まずは、コースを覚えることが大前提だ。

DATA			
教習車	Ⓡ VIPER GTS-R Team Oreca		
スペック	FR 723ps	初速	150km/h
規定タイム	金 1:13 400 銀 1 16 000 銅 1 23 000	キッズ	1:28.000（５回）

完全にコースを覚えることが攻略の第１歩

❶ブレーキングポイントは、右側のグラベルと舗装路の境目の少し手前。ここはブレーキをかけながらインへ。２速90km/h。
❷３速140km/hまで減速してクリア。
❸ブリッジの影を少し越えたあたりでブレーキング。３速160km/h。
❹ここもブリッジの影を少し越えたあたりを目安にブレーキング。そのままインへ。３速150km/h。
❺右側の②の看板を目安に一瞬ブレーキング。直後にインへ。210km/h程度でコーナーをクリアしたい。
❻写真の位置から２速90km/hに減速。
❼３速180km/h程度で、アクセルワークを使ってコーナリング。
❽路面が黒くなり始めるところで、ブレーキング。３速140km/。
❾右側にある③の看板を目安にブレーキング。２速80km/hまで減速。

POINT PICK UP

S-8

タヒチ・メイズ

ランエボで走れば、気分はマキネン

Rの小さなコーナーが連続するところでは、各コーナーでしっかり減速し、ドリフトでクリアすることが大切。曲がりながら100km/h以下まで減速し、テールが流れたらアクセルやステアリングワークで車体を制御しよう。

DATA			
教習車	Ⓡ LANCER Evo.VI RALLY CAR '99		
スペック	4WD 467ps	初速	150km/h
規定タイム	金 2:03.000 銀 2:07.000 銅 2:20.000	キッズ	2:30.000（５回）

テクニカルなダートは、アクセルワークが命!!

❶スタート直後は高速状態なので、ブレーキはしっかりかけること。ドリフト中は３速。
❷アクセルワークでドリフト（３速）。
❸このコーナーは後半が緩やかなので、早めにドリフト（２速）を終わらせて加速する。
❹アクセルワークでドリフト（３速）。多少早めに左へ向かないと、右の壁にぶつかってしまい、大きなタイムロスになる。
❺ドリフト区間が長いので、１回のドリフトのみでクリアできない場合は、２回に分ける。その際は少し早めにドリフトを開始。どちらの場合もドリフト中は２速に。
❻アクセルワークでドリフト。多少早めに右へ向いておく。ただし、ハデにドリフトするとゴール前で伸びないので注意。

POINT PICK UP

▶❶は、アクセルワークでドリフトする…このくらいの傾きでクリアしたい

『GT2』マニア!! ●ショップで購入できるクルマの中には、購入後にガレージでスペックを確認すると、ショップで表示されていたスペックと、馬力などが異なっているものがある。特に多いのは、日本製の高スペック車やラリーカーの場合で、ガレージでは300ps未満なのに、実際はもっと高馬力になっているパターンだ。（次ページへ続く）

S-9 ローマ・ナイト

高速で走る夜のローマは危険がいっぱい

このコースは、スペシャルイベントでも走れない特別なコース。そのため、まずはコースを覚えることから始めたい。コースの攻略としては、前半がアクセル全開、後半はブレーキングがカギとなっている。

DATA			
教習車	R Alfa 155 Touring Car		
スペック	4WD 552ps	初速	150km/h
規定タイム	金 1:28.500 銀 1:32.000 銅 1:38.000	キッズ	1:43.000（5回）

速度にメリハリを付け、全体的にタイムアップ!!

●左の2つ目と3つ目の矢印看板の真ん中くらいからインへ。アクセルワークで170km/hまで減速しながら進み、後半はアクセル全開。
●ブレーキングポイントは、左の矢印看板の1つ目。3速160km/h。その後は●までアクセル全開。
●右コーナー手前の横断歩道の少し前でブレーキング。3速120km/h。その後は④までアクセル全開。
●右の1つ目の矢印看板の少し前で軽くブレーキング。4速170km/h。次の右コーナーはアクセル全開。
●ブレーキングポイントは、右の1つ目の矢印看板。2速80km/h。
●右の3つ目の矢印看板を過ぎたあたりでブレーキング。3速110km/h。
●ブレーキングポイントは、左の1つ目の矢印看板。2速100km/h。ブレーキのタイミングに注意。

S-10 アプリコット・ヒル

圧倒的な加速感。速いわけだよGT-ONE

ル・マンカーのGT-ONEは、簡単に速度が上がるため、オーバースピードでコーナーに突っ込むことが多い。減速すべき場所ではしっかり減速した方がコース全体のタイムは伸びるので、ブレーキングポイントを把握しよう。

DATA			
教習車	R GT-ONE '99		
スペック	MR 682ps	初速	200km/h
規定タイム	金 1:08.900 銀 1:12.000 銅 1:17.000	キッズ	1:24.000（5回）

速いからこそ的確なブレーキングが必要!!

●最初の左コーナーはアクセル全開で入り、左側の縁石が終わったところで左へ曲がりながらブレーキング。3速120km/hまで減速し、続く左コーナーはアクセルワークで。
●ここから●までの間は写真参照。
●コーナー進入前に軽くブレーキをかけ、アクセルワークで徐々に速度を落とし（4速180km/h）クリア。
●ブレーキングポイントは、一番奥のU字コーナー標識（50m）。3速100km/hまで減速。なお、ここから●までは、アクセル全開。
●左コーナー標識を目安にブレーキング。4速150km/h。その後、次の右コーナーにそなえて左に寄る。
●コーナー手前、U字コーナー標識を目安にブレーキングし、2速80km/hまで減速。
●アクセルワークで抜けていく。

TUNING

チューニング講座②

とにかく膨大な種類のパーツが用意されている本作。ここでは基本的なチューニングの流れを紹介。

●最速を目指すための基本3STEP!

『GT2』のチューニング内容は、基本的に前作を踏襲しているので、前作をプレイした人なら、おそらくなんとかなるはず。よってここでは、クルマの知識もなく、何から手をつけていいかわからない初心者をターゲットに、比較的オーソドックスなチューニングのセオリーを解説していこう。とりあえず、チューンを進めつつレースに参戦→賞金を稼いでまたレース……という流れに乗るところからスタートだ。

STEP1 安めのパーツからスタート！

重点パーツ
- マフラー＆エアクリーナー
- コンピュータ

コンピュータは最も初歩的なチューニング。マフラー＆エアクリーナーとセットで交換してやれば、吸気と排気の効率も上がり、エンジンの性能をさらに引き出すことが可能になる。ほかのパーツに比べ、比較的安価なのも魅力だ。まずはここから。

STEP2 馬力UP＆制御力の向上を！

重点パーツ
- ターボ＆NAチューン
- タイヤ
- ブレーキキット

ある程度資金が貯まったら、タービンキットかNAチューンでエンジンをパワーアップ。ターボの場合は、インタークーラーもいっしょに交換してやると効果が高い。それと同時に、マシン性能を制御するために、タイヤやブレーキキットで車体制御力も上げてやろう。

STEP3 こだわり派ならここまで！

重点パーツ
- 軽量化
- レーシングモディファイ
- 各FOR PROFESSIONAL

車体の軽量化により、加速、コーナリング、ブレーキング性能などの全般的な能力アップが実現。さらに、ひと通りのチューンを施したあとは、レーシングモディファイしてしまうか、各項目のFOR PROFESSIONALで、細かいセッティングをするのがベストだ。

『GT2』マニア!! ●このように表示馬力と実馬力が異なるものは、自分でそのクルマを購入して確認するまでわからない。馬力制限を考えながら選ぶときには、確認後リセットしてやり直す必要があるかもしれないぞ。ちなみに、中古車の場合には、表示馬力が実馬力を上回る場合もあるので、これも注意。

RACE レースイベント制覇のコツをシミュレーションで解説!!

ライセンスを取得したら、レースに出場しよう！　ここではライセンスに続き、レースに出場する際に最低限覚えておきたいポイントなどを解説。『GT2』ライフを楽しむための参考にしよう。

まず、できるだけ多くのレースに出場するために、事前にライセンスを取得しておこう。スペシャルイベントにはライセンスなしでも出場できるレースがいくつかあるが、ライトウェイト“K”カップのローマ・ショートコース以外はプレゼントカーがもらえない。とりあえずはブロンズでも、国際A級まで取得しよう。

◀今作ではライセンスに加え、馬力制限も設けられている。馬力の調節も勝つためには必須。

レースで勝つために覚えておきたい2つのポイント

ポイント1　馬力制限レースは馬力が低めのクルマをチューンして出場！

例えば馬力制限が300ps以下のレースに出場する場合、290psのノーマルカーで出場するよりも、200ps程度のクルマをチューンして出場した方が勝てる見込みは高い。タービンキット、マフラーなどで馬力を上げて出場しよう。

▲馬力を大きくしすぎた場合は、マシンテストのセッティングで調節する。

ポイント2　コーナリングは敵車をカベにして曲がる！

コーナー進入時に敵車が前にいたら、多少オーバースピードでそのクルマのインに入り、敵車をカベ代わりにして走ってみよう。そうすることで、コーナーで敵車を抜くことができる。多少汚い手だが、効果は期待できるぞ。

▲逆に後ろの敵車にやられることもあるので注意。お互い様ってことで。

GTワールド制覇を目指す 2つのカーライフをシミュレート!!

ここでは、『GT2』をプレイするうえで参考にしてもらいたい2つのカーライフを誌上リプレイ。一方は効率よくお金を稼ぐ方法、もう一方はクルマを買わずにレースに出場する方法と極端な例だが、必ず役に立つはず。ちなみに今回のリプレイは、効率よく進めるために出現するプレゼントカーを前もって調べたうえで開始している。

シミュレート1　1億Cr稼いでGT-ONEを購入!!
～お金を効率よく稼ぐ方法～

条件：ライセンスを国際A級まで取得

シミュレーションチャート

第1段階　スタート時の所持金は100万Cr。これを有効に使うため、ライセンスを取りつつ30日目に出現したトヨタの中古車「スープラGTターボ」(434,900Cr)を購入。タービンキットSTAGE1を積んでサンデーカップあたりで稼ぎはじめる。

第2段階　サンデーカップ、クラブマンカップの賞金でチューンを繰り返し、馬力が330psを超えたころにラグジュアリーセダンカップのローマ市街地コースに出場。プレゼントカーの「アコード Type-R」（売却価格100万Cr）を手に入れる。

第3段階　「アコードType-R」を売りつつチューンを繰り返し、ラグジュアリーのローマ市街地コースに計3回出場。次はプレゼントカー狙いで80'sスポーツカーカップへ。「R Silhouette Formula（R30）」を入手し、それに乗り換える。

第4段階　レース初出場から22日目。「R30」でグランツーリスモオールスターズのレッドロックバレーに出場。プレゼントカーの「スピード 12」(売却価格5,000万Cr)を入手する。さらにもう1回出場し、2台を売ってついに所持金1億Crに到達!!

解説

●中古のターボ車から始めよう

このシミュレートでは、最終的に1億Cr貯めてトヨタの「GT−ONE　ロードカー」を購入することが目的。このクルマさえ手に入れば、世界選手権で楽に優勝することができるのだ。しかし当面の目標は、馬力制限400ps以下のレースで1位を取ること。限られた所持金と、購入後のチューニング費用を考えて「スープラ　GTターボ」を購入。

◀最初のチューンはタービンキットがオススメ。中盤は、軽量化をはかろう。

●賞金よりプレゼントカー狙いで

お金を効率よく稼ぐには、レース賞金をコツコツ貯めるより、売却価格の高いプレゼントカーを入手して売った方が断然いい。現時点で判明している売却価格の最高額は5,000万Cr。2台売れば、1億Crに到達する。これに該当するのが、グランツーリスモオールスターズのレッドロックバレー(馬力制限なし)でもらえる「スピード 12」なのだ。

◀「スピード　12」を2台売るだけで1億Cr！　数台売れば、何でも買える。

シミュレート2　プレゼントカーのみでリーグ制覇!!
～車を買わずにレースに出場～

条件：国内B級オール金、国際A級まで取得

シミュレーションチャート

第1段階　クルマを買わずにレースに出るため、国内B級ライセンスでオール金を取って「スプーン S2000」をゲット。所持金でチューンしつつレースに出場し、最終的には313psまで馬力を上げ、馬力制限400ps以下のレースにいくつか出場。

第2段階　グランドツーリングカートロフィーのレッドロックバレーに出場。「Rシルビア　ダイシン」を手に入れ、これに乗り換える。以降、馬力制限が500ps～600ps以下のレースに次々と出場し、ことごとく1位を獲得する。

第3段階　馬力制限なしのレースで勝つために、プレゼントカーの「Rスカイライン　ユニシアジェックス」狙いでグランドツーリングカートロフィーのミッドフィールドに出場。見事1位になり、目的のクルマをゲット。これに乗り換える。

第4段階　いよいよ、最終目標のグランツーリスモワールドリーグに出場。しかし、敵車の「GT−ONE」に破れ、惜しくも2位止まり。しかし再度挑戦し、全5戦中の3戦で1位を取り、総合1位を獲得。ワールドチャンピオンになる。

解説

●まずは国内B級オール金から

ライセンスのプレゼントカーの中から、入手のしやすさやスペックなどを考慮して「スプーン　S2000」を選択。当面は、このクルマで馬力制限400ps以下のレースで勝つことが目標となる。ただし、このクルマはNA（自然吸気）エンジンのため、ターボ車のような大幅なパワーアップは望めない。途中で適当なターボ車に乗り換えるのも手だ。

◀NAチューンなしで313ps。これくらいの馬力でも、400ps以下のレースで勝てる。

●レーシング仕様車に乗り換える

馬力制限500～600ps以下のレースで勝つには、チャートの第2段階以降のように高出力のレーシング仕様車に乗り換える必要が出てくる。「Rシルビア」は、419psながら馬力制限600ps以下でも余裕で1位を取れるので、主力として使用。そして世界選手権用には、馬力の高さと4WDの安定性を買って「ユニシアジェックス」を選択した。

◀馬力制限なしのレースには、ル・マンカーやGTカーなどの強敵が登場する。

『GT2』マニア!!　●中古車として、ごくまれにしか出現しない超レアカーの出現期間を、ちょっとだけ紹介しよう。今回は、ニッサンの初代モノ編。初代フェアレディの240Zは、160日目から169日目。そして初代GT−R(通称ハコメカ)のスカイラインGT−R(KPGC10)は、220日目から229日目の期間に出現する。旧車探索は現在進行中。続報は後日に。

Q&A コレってどうなってるの？ そんなアナタの疑問にお答えします！

発売から、もう２週間。そろそろ「GT2」ワールドの全貌がわかってきたとは思うけど、まだまだ知らないことがあるかも。そんなときこそQ&A。ちょっとした息抜きにもご活用ください。

ガレージに100台あるときプレゼントカーってもらえるの？

もらえません。レースの賞金がもらえるだけです。耐久レースの前には、所有台数を確認してから挑戦しましょう。でないと、レース後暴れることに……。

ワンメイクレースのエントリー条件がよくわかりませ〜ん

「ノーマルスタイル」は、レーシング仕様（車名の左にR）でなければ、どんなにチューンしても出場できます。逆に「レーシングスタイル」は、レーシング仕様であることが参加条件です。レーシング仕様は、チューンの「OTHERS」で、レーシングモディファイすればOK。

◀ニッサンの「シルビア&180SXクラブ」に、シルエイティは参加できません。やっぱり。

トレードの値段は何で決まるの？

基本はクルマの販売価格です。そしてそのクルマがチューンしてあれば、それにかけたチューニング費用と販売価格の合計が、トレードマネーとなります。

エンディングの条件ってな〜に？

GTモードは、GT選手権のグランツーリスモワールドリーグで総合１位。国内、国際地域別選手権は関係ありません。アーケードモードは、全ロードコース（Sライセンス取得で出現）をノーマル以上の難易度で１位になればOK。

ダートイベントの敵車っていつも同じ走りなの？

同じです。なお、敵車のゴーストがジャマなら消すこともできますが、エスクードで走れば圧倒的な差がつくので消さなくてもOKです。でも敵車もエスクードだと、苦戦するかも。

2P対戦ってどーやるの？

▲ますはここで２Ｐ側のデータを読み込んでおきましょう。

アーケードの「Load Guest Garage」で２Ｐ側のセーブデータを読み込んでおけば、「Home Garage」で１Ｐ、「Guest Garage」で２Ｐ側の所有車を選ぶことができます。

Sライセンスを取ったらなんかいいことあんの？

ありありです。アーケードモードで、リバース以外の全コースが出現します。また、Sライセンスを取得した状態で〇〇すると、GTモードの方に……。まぁ、これは自分で確かめてみてください。

レース中の看板や時間帯が走るたびに変わるんですけどぉ〜

変わりますね。ですからブレーキングポイントなどの目安は、〇〇の看板ではなく、〇つ目の看板として覚えましょう。なお、コーナー標識は変わりません。

馬力が一番大きいクルマと小さいクルマは？

▶馬力はたったの23ps遅いです

市販の新車に限れば、馬力が最も大きい（最高出力が高い）クルマはSUZUKIのエスクード。そして最も小さいクルマはFIATの500Rです。エスクードはスペシャルモデルで２億円しますが、購入すればイベントレースのロード、ダートを問わず、ほぼ無敵でしょう。

◀ロードもダートも、高次元の性能を誇るエスクード。まさに、一家に一台。

イベントレースでEXITすると勝率に傷がつくってホント？

ホントです。傷モノになります。レース中のEXITは負け扱いになるので、勝率100%を目指す場合はちとやっかいです。負けたらリセットするか、タイトル画面に戻ってロードするしかありません。負けなければいいんですけどね。

中古リストの周期は？

◀再度リストアップされるのは170日目。

中古リストは、前作と同様に、下１ケタが０〜９の間の10日周期で更新され、599日目まで設定されています。そして600日目からは再び１日目のリストに戻りループします。

ガレージの車って並べ替えできるの？

できます。ガレージに入り、車名が点滅している状態でスタートボタンを押すと、そのクルマがリストの一番上に移動します。また、✚キーにはページ切り替え機能もあり、✚キー右で５台分進み、十キー左で戻ります。

▼前もって、クルマの順番を決めておいた方が整理しやすい。よく使うクルマは上に

『GT2』マニア!! ●オールドカーをほとんどチューンしないでレースに勝つ。これが今のプライベートブレイ。2000ＧＴや240Ｚは勝てるんですが、困ったのはスバル360（35ps）。100ps以下のレースに出てもまったく勝てない。98psにチューンしてもダメ。そんなわけでシャコタンにしたらあっさり勝てました。セッティングは大事です。（担当ライター談）

DATA グランツーリスモファウンデーション パーフェクトレースデータ

多種多様なカテゴリーのレースイベントが用意されている本作。ここでは「GTファウンデーション」のメニューから参加できるすべてのレースがひとめでわかる、超ボリュームのリストをお届け！

前作に比べて大幅に種類が増えた『GT2』のレースイベント。ワールドマップ画面から「GO RACE」を選ぶと、「グランツーリスモファウンデーション」の画面に行ける。この画面から「GTリーグ」、「耐久レース」、「ダートイベント」、「スペシャルイベント」の4種類のレースに参加することができるのだ。このほかにも各メーカーのショップで開催しているイベントレース（ワンメイクレース）もあるので、持っているクルマや自分のテクニックをよく考えて、参加するレースを選ぶようにしよう。

▲ダートイベントはゴーストとの勝負。勝ってもプレゼントカーは手に入らない。

まずは表の見方をCheck!

[illegible]つの表は、レース名や[illegible]レースに[illegible]するための条件（必要なライセンスと[illegible]）などをまとめたもの。なお「プレゼントカー」の項目は、そのレースで勝ったときにプレゼントカーがもらえるかどうかを表す。手に入るプレゼントカーは、1つのレースで1車種固定のこともあるが、実は最大で1レースあたり4車種用意されているものもあり、その中からどれか手に入るかはランダム。すべて揃えるのは至難の業だ。

グランツーリスモリーグ

ワールドリーグを制覇すればエンディング。EDムービーはアーケードディスクに収録。

リーグ名	コース	ライセンス	馬力制限	1位賞金	プレゼントカー	主な敵車
日本選手権	ミッドフィールド	B	~200	400,000	—	ヴィッツF、AZ-1ノーマル、ミラTR
	ミッドフィールド	A	~300	500,000	—	シルビア スペックRエアロ(S15)、ZZ-Sクーペ、S2000
	ミッドフィールド	A	~350	700,000	—	インプレッサWRX STi Ver.VI、RX-7 TypeRS、フェアレディZ Ver.S 2シーター
フランス選手権	タヒチ・ロード	B	~250	400,000	—	クサーラ1.8i 16V、クリオII 16V、プジョー106 1.6 S16
	タヒチ・ロード	A	~300	500,000	—	プジョー306 S16、プジョー406 3.0V6クーペ、アトランティック300 ビ・ターボ
イタリア選手権	ローマ・ショートコース	B	~200	400,000	—	アルファ156 2.0 TS 16V、イプシロン 1.2 16V、バルケッタ
	ローマ市街地コース	A	~300	500,000	—	デルタHFインテグラーレ エボルツィオーネ、アルファ156 2.0 TS 16V
米国選手権	ラグナ・セカ	B	~250	400,000	—	Ka、フォーカス ゼテック1.8、ネオン ACR
	ラグナ・セカ	A	~300	500,000	—	PT スパイダー、トーラス SHO'99、マスタングGT'98
	ラグナ・セカ	A	~400	700,000	—	カマロSS、シリーズ1、シェルビーGT350
英国選手権	トライアルマウンテン	B	~200	400,000	—	ミニ クーパー1.3i、エラン S4 スプリント、MGF 1.8i VVC
	トライアルマウンテン	A	~350	500,000	—	キミーラ4.0、エリーゼ190、モータースポーツ エリーゼ
	トライアルマウンテン	A	~400	700,000	—	グリフィス500、キミーラ5、エスプリ V8 GT
ドイツ選手権	ディープフォレスト	B	~220	400,000	—	アウディA3、ニュービートル2、アストラSRi 2.0i 16V
	ディープフォレスト	A	~300	500,000	—	メルセデスSLK 230 コンプレッサー、ゴルフIV GTi 1.8T、メルセデスCLK320スポーツ
	ディープフォレスト	A	~450	700,000	—	RUF BTR2、アウディS4、アウディTT
ヨーロッパ・リーグ	アプリコット・ヒル	IB	~600	1,000,000	○	RUF BTR2、ジャガーXKRクーペ、サーブラウ4.2
	グランバレー	IB	~600	1,000,000	○	同上
	ローマ市街地コース	IB	~600	1,000,000	○	同上
パシフィック・リーグ	ミッドフィールド	IB	~550	1,000,000	○	コルベット グランドスポーツ'96、バイパーGTS、スープラRZ
	シアトル市街地コース	IB	~550	1,000,000	○	同上
	ラグナ・セカ	IB	~550	1,000,000	○	同上
ワールドリーグ(全5戦)	トライアルマウンテン	IA	no limited	2,500,000	○	バイパーGTS-R、GT-ONE'99、フォードGT40、
	ラグナ・セカ・スピードウェイ			2,500,000		同上
	アプリコット・ヒル			2,500,000		同上
	ローマ市街地コース			2,500,000		同上
	ミッドフィールド・レースウェイ			2,500,000		同上

耐久レース

Milesやkmなどの距離が設定されているレースも、実際は規定のラップ数をこなせばOK。

レース名	ラップ	ライセンス	馬力制限	1位賞金	プレゼントカー	主な敵車
グランバレースピードウェイ耐久 300km	60	IA	~700	50,000,000	○	ベンチュリー アトランティック400GT、シェルビーGT500KR、TVRキミーラ4.5
アプリコット・ヒル耐久 200km	50	IB	~600	50,000,000	○	スープラRZ、NSX TypeS Zero、TVRグリフィス500
シアトル市街地コース耐久 100Miles	40	IA	~600	15,000,000	○	ダッジ バイパーGTS、シボレー カマロZ28クーペ、カマロZ28 30thアニバーサリー
ラグナ・セカ・スピードウェイ耐久 200Miles	90	IA	no limited	35,000,000	○	デンソーサードスープラ、ペンズオイルニスモ、カストロール無限NSX
ローマ市街地コース耐久 2Hours	-	IA	no limited	30,000,000	○	ジャガーXJ220GTレースカー、GT-ONEレースカー'98、フォードGT40
トライアルマウンテン耐久 30Laps	30	IB	~300	15,000,000	○	フォード フォーカスギア2.0、ロータス エリーゼ111S、MGF 1.8i VVC
スペシャルステージ・ルート5 ナイター耐久	50	IA	no limited	35,000,000	○	ジャガーXJ220GTレースカー、GT-ONEレースカー'99、フォードGT40

ダートイベント

敵はゴースト！　ブロックもスリップストリームも存在しない孤独なレースを走破せよ。

コース名	敵車	ライセンス	馬力制限	1位賞金	プレゼントカー	ゴーストのタイム	ワンポイントチェック
スモーキーマウンテン南コース	ストーリア X4	A	no limited	500,000		1:28.719	ダート初心者はここからスタート
	デルタHF インテグラーレ	IC	no limited	800,000		1:32.627	ゴーストのタイムが遅いので楽勝
	デルタ S4	IB	no limited	1,000,000		1:28.089	3戦目だがゴーストはそれほど速くない
スモーキーマウンテン北コース	サクソ1.6i VTS	A	no limited	500,000		1:28.849	コース序盤の連続ジャンプ部分をうまく乗り切ろう
	メガーヌ2.0 16Vクーペ	IC	no limited	800,000		1:33.605	ゴーストのタイムが遅く、難易度は低い
	インプレッサ'99 ラリーカー	IB	no limited	1,000,000		1:22.330	ゴーストが極端に速いため、十分に腕を上げてから挑戦しよう
グリーンフォレストロードウェイ	アストラ SRi 2.0i 16V	A	no limited	500,000	—	1:49.748	見た目以上にタイトなコーナーが多いので注意
	エスコート ラリーカー	IC	no limited	800,000		1:44.843	平均的な難易度で中級者の腕試しに最適
	フォーカス ラリーカー	IB	no limited	1,000,000		1:41.155	ゴースト視点のリプレイを攻略の手本にしよう
タヒチ・メイズ	セリカGT-FOUR（ST165）	A	no limited	500,000		2:23.369	とにかくコーナーの多さに慣れよう
	206'99ラリーカー	IB	no limited	1,000,000		2:12.049	1つ1つのコーナーの前でしっかり減速すること
	ランサーEvoVラリーカー	IB	no limited	1,000,000		2:06.091	ゴーストと同じクルマで勝てれば上級者の証
タヒチ・ダート・ルート3	パルサー91GTI-R	A	no limited	500,000	—	1:55.376	コース中盤の連続ジャンプでタイムを稼ごう
	ストラトス	IC	no limited	800,000	—	1:47.923	このゴーストも中級者の壁になるレベル
	カローラ'98 ラリーカー	IB	no limited	1,000,000	—	1:44.160	上級者ならインプレッサやランエボで楽勝
パイクスピークダウンヒル	306 S16	A	no limited	500,000		2:29.116	下りで速度が上がりやすいのでしっかり減速しよう
	ストラトス	IC	no limited	800,000		2:32.216	ゴーストはストラトスだが、1戦目の306 S16よりも遅い
	ランサーEvoIVGSR	IB	no limited	1,000,000	—	2:32.085	これも1戦目より遅いので1戦目に勝てた人なら楽勝
スモーキーマウンテン北逆走コース	パルサー'91GTI-R	A	no limited	500,000		1:36.631	逆走コースだが難易度はノーマルコースとほぼ同じ
	セリカGT-FOUR RC	IC	no limited	800,000		1:37.885	1戦目のパルサーよりも遅いので余裕か
	ランサーEvoVIラリーカー	IB	no limited	1,000,000		1:23.093	上級者はインプレッサやカローラで挑戦してみよう
パイクスピークヒルクライム	RS200ラリーカー	A	no limited	500,000		2:29.605	ここはノーマルフ一カーでゴーストに勝てるはず
	カルタス パイクス・ピーク	IB	no limited	2,500,000		1:50.451	ゴーストの性能に合わせてこちらもパイクス仕様車で挑みたい
	エスクード パイクス・ピーク	IB	no limited	2,500,000		1:50.999	これもパイクス仕様車でチャレンジ
タヒチ・ダート・ルート3逆走コース	ファミリア'92 GT-R(BG)	A	no limited	500,000		1:58.199	逆走コースの方が難易度は低い
	インプレッサ'99 ラリーカー	A	no limited	500,000		1:55.607	1戦目のファミリア'92 GT-R(BG)に勝てるならここも問題なし
	ティグラアイスレースカー	IB	no limited	1,000,000		1:41.719	上級者はランエボVラリーカーなどで挑戦してみよう

『GT2』マニア!! ●ひたすら走り続ける耐久レース。基本的には規定のラップ数をこなせばOKだけど、ローマ市街地の2時間耐久だけは例外で、きっちり2時間走らなければならない。ただ逆に言えば、スタートしたあとそのまま走らずに2時間ほっといてもいいということ。6位の賞金はたったの1,000,000Crなので、効率はぜんぜんよくないけどね。

スペシャルイベント

駆動方式と馬力制限さえ守れば、どのクルマでもエントリー可能。

レース名	コース名	ライセンス	馬力制限	1位賞金	プレゼントカー	主な敵車
サンデーカップ	タヒチ・ロード	FREE	no limited	300,000	—	ヴィヴィオRX−RA、ルポ1.4、ヴィッツF
	ハイスピード・リンク	FREE	no limited	400,000	—	BMW323tiコンパクト、シルビアK's'91、シビックtypeR（EK）
	レッドロックバレー	FREE	no limited	500,000	—	S2000、アウディS3、マスタングGT'98
クラブマンカップ	ローマ・ショートコース	FREE	no limited	500,000	—	MGF 1.8i VVC、エランS4スプリント、バルケッタ
	グリンデルワルド	FREE	no limited	600,000	—	S2000、アトランティック300ビ・ターボ、キミーラ4.0
	ローマ市街地コース	B	no limited	700,000		デルタ インテグラ レコレツィオーネ、キミ ラ4.5、アウディS4
FFチャレンジ	タヒチ・ロード	B	～300	500,000	○	クリオⅡ16V、メガーヌ2.6 16Vクーペ、プジョー306 S16
	ミッドフィールド	A	～350	600,000	○	パルサー セリエVZ−R、ランティスクーペ2000type−R、ラグナV6
	トライアルマウンテン	IC	～400	700,000	○	FTO GP Version R、インテグラ TypeR、セリカSS−Ⅱ
FRチャレンジ	クラブマンステージR5	A	～300	500,000	○	ロードスター 1.8RS、ユーノスロードスターSスペシャル'93、BMW323ciクーペ
	スペシャルステージR5	IC	～450	600,000	○	スカイラインGTS−t TypeM(R32)、シルビアスペックRエアロ(S15)、S2000
	ミッドフィールド	IB	～500	700,000	○	コルベットグランドスポーツ'96、カマロSS、サーブラウスピード6
ミッドシップチャレンジ	グランバレー東コース	IC	～350	500,000	○	MGF 1.8i VVC、ヨーロッパ、エリーゼ111S
	ハイスピード・リンク	IB	～500	600,000	○	NSX TypeR ZERO、エリーゼ190、ZZ−Sクーペ
	レッドロックバレー	IA	～600	1,500,000	○	モータースポーツエリーゼ、フォードGT40、ベクターM12
4WDチャレンジ	シアトル・ショートコース	A	～350	500,000	○	ランサーエボリューションⅡ、アウディS3、パルサーGTi−R'91
	シアトル市街地コース	IC	～400	600,000	○	ランサーエボリューションⅣ GSR、レガシーB4RSK、インプレッサWRX STi VerⅥ
	ラグナ・セカ	IA	～700	1,500,000	○	ランサーエボリューションⅤGSR、スカイラインGT−R Vスペック（R33）、GTOツインターボ
ライトウェイト"Kカップ	ローマ・ショートコース	FREE	～150	500,000	○	カプチーノ、AZ−1ノーマル、ビート'91
	シアトル・ショートコース	IB	～100	600,000	○	ワゴンR RR、ライフT、アルトワークス スズキ スポーツリミテッド
	タヒチ・ロード	IA	～100	700,000	○	セルボモードSR−FOUR'90、カプチーノ、アルトワークス スズキ スポーツリミテッド
グローバルコンパクトカーカップ	ローマ・ショートコース	B	～250	400,000	○	ヴィッツF、ルポ1.4、イプシロン1.2 16V
	シアトル・ショートコース	B	～250	400,000	○	ヴィッツF、イプシロン1.2 16V、ロゴTS
	オータムリンク	B	～300	400,000	○	イプシロン1.2 16V、サクソ1.6i VTS、デミオGL−Xスペシャル
ラグジュアリーセダンカップ	ローマ市街地コース	A	～400	500,000	○	アルファ166 2.0TS 16V、イントレピッドES、ジャガーXJスポーツ3.2
	スペシャルステージR5	IC	～500	600,000	○	メルセデスベンツAMG C43、アウディS4、アリストV300
	ハイスピード・リンク	IB	～600	1,000,000	○	トーラスSHO'99、BMW740iサルーン、イントレピッドES
マッスルカーカップ	シアトル・ショートコース	A	no limited	700,000	○	スーパーバード、マッスルカー、クーダ'70
	シアトル市街地コース	IC	no limited	800,000	○	クーガーXR−7、プリマスGTX、チャレンジャー
	ラグナ・セカ	IB	no limited	1,000,000	○	スーパーバード、シェルビーGT350、チャージャー
ワールドオープンカーカップ	タヒチ・ロード	A	～250	700,000	○	エリーゼ、カプチーノ、CR−XデルソルVXi'92
	グリンデルワルド	IB	～350	800,000	○	コンセプトカー、MRスパイダー、S2000
	トライアルマウンテン	IA	～600	1,500,000	○	シェルビーシリーズ1、タスカン スピード6、グリフィス500
ヒストリックカーカップ	タヒチ・ロード	A	～250	700,000	○	フィアット500R'75、ストラトス、エランS2'64
	ローマ市街地	A	～300	700,000	○	フォードGT40、ストラトス、エランS4スプリント'71
	グリンデルワルド	IC	～400	800,000	○	フォードGT40、フェアレディ240Z HS30（240ZG）、シェルビーコブラクーペ
GTワゴン対決	ローマ・ショートコース	B	～400	500,000	○	インプレッサWRX STi Ver. Ⅵワゴン、レグナムスーパーVR4、アコードワゴンSiR
	スーパースピードウェイ	A	～400	600,000	○	ファミリアSワゴン、アコードワゴンSiR、インプレッサWRX STi Ver. Ⅴワゴン
	スペシャルステージR5	IC	～400	700,000	○	レグナムスーパーVR4、ファミリアSワゴン、レガシーツリングワゴンGT'93
80sスポーツカーカップ	トライアルマウンテン	A	～200	700,000	○	マーチスーパーターボ、レビン（AE86）、サバンナRX−7GT TURBO
	スペシャルステージR5	IC	～350	700,000	○	シルビアK's（S13）、トレノ（AE86）、マーチスーパーターボ
	ディープフォレスト	IB	～350	800,000	○	サバンナRX−7 GT−X、シルビアK's（S13）、スターレット（KP61）
	シアトル市街地ロード	IB	～400	800,000	○	サバンナRX−7GT TURBO、スープラツインターボR（JZA70）、シルビアK's（S13）
	タヒチ・ロード	IB	～400	1,000,000	○	レビン(AE86)、サバンナRX−7GT TURBO、スカイラインGTS−R（R31）
グランドツーリングカートロフィー	レッドロックバレー	IC	～400	1,000,000	○	ジャガーXKRクーペ、コルベットグランドスポーツ、スープラRZ
	グランバレー	IB	～500	2,000,000	○	スカイラインGT−R Vスペック(R33)、バイパーGTS−R、スープラRZ
	ミッドフィールド	IA	～600	3,000,000	○	スカイラインGT−R Vスペック(R34)、RUF CTR、コルベットグランドスポーツ
ピュアスポーツカーカップ	ラグナ・セカ	A	～400	700,000	○	NSX TypeS Zero、S2000、エリーゼ190
	ディープフォレスト	IC	～450	800,000	○	ヨーロッパ、エリーゼ190、サーブラウ4.2
	トライアルマウンテン	IB	～600	1,000,000	○	ZZ−Sクーペ、サーブラウ4.2、モータースポーツエリーゼ
チューンドNAカーNo.1カップ	オータムリンク	IA	no limited	5,000,000	○	スプーンインテグラType−R、無限シビックType−R、プジョー306 S16
	グリンデルワルド	IA	no limited	5,000,000	○	トムスT020、無限インテグラType−R、無限プレリュードType−S
	ラグナ・セカ	IA	no limited	5,000,000	○	スプーンシビックType−R、スプーンインテグラType−R、プジョー306 S16
チューンドターボカーNo.1カップ	スペシャルステージR5	IA	no limited	5,000,000	○	マインズR34スカイラインGT−R、TRD3000GT、ニスモ270R
	テストコース	IA	no limited	5,000,000	○	マインズランサーエボリューションⅤ、TRD2000GT、HKSドラッグ180SX
	ディープフォレスト	IA	no limited	5,000,000	○	マインズランサーエボリューションⅤ、マインズR34スカイラインGT−R、ニスモ270R
グランツーリスモオールスターズ	スーパースピードウェイ	IA	no limited	5,000,000	○	GT−ONEロードカー'99、フォードGT40、ベクターM12LM
	スペシャルステージR5	IA	no limited	5,000,000	○	同上
	レッドロックバレー	IA	no limited	5,000,000	○	同上
	ローマ市街地コース	IA	no limited	5,000,000	○	同上
	ラグナ・セカ	IA	no limited	5,000,000	○	同上
スーパーツーリングトロフィー	アプリコット・ヒル	IB	～500	1,500,000	○	エクシヴ200GT、チェイサーツアラーS'96、ラグナV6
	トライアルマウンテン	IB	～500	1,500,000	○	同上
	ラグナ・セカ	IB	～500	1,500,000	○	同上
	ディープフォレスト	IB	～500	1,500,000	○	同上
	ローマ市街地コース	IB	～500	1,500,000	○	同上
GT300チャンピオンシップ	グランバレー東コース	IB	～600	1,500,000	○	モモコルセアベックスMR2、ダイシンシルビア，クスコ スバル インプレッサ'99
	ラグナ・セカ			1,500,000		同上
	ディープフォレスト			1,500,000		同上
	ミッドフィールド			1,500,000		同上
	アプリコット・ヒル			1,500,000		同上
GT500チャンピオンシップ	ラグナ・セカ	IA	no limited	5,000,000	○	デンソーサードスープラ、ユニシアジャックス、モービル1 NSX'99
	スーパースピードウェイ			5,000,000		同上
	ローマ市街地コース			5,000,000		同上
	トライアルマウンテン			5,000,000		同上
	アプリコット・ヒル			5,000,000		同上

『GT2』得情報

…というわけで、14ページにわたってお送りしてきた究極攻略第2弾。ここまで読んで華麗なドライビングテクニックを身につけた人は、さらに右の2つのカコミをチェック！　コンテストのお知らせと次号予告です。

Challenge!! 本誌とDで誌上コンテスト開始！

▲キミの得意な分野でチャレンジ！　腕を磨いて日本最速を目指せ！

電撃PlayStationでは、『GT2』ユーザーなら誰でも参加できる誌上コンテストを大々的に開催！　DPSは「DPSコロシアム」のページ（P.158）で、DPS−Dは「D's Cup」と題して募集を行うぞ。本誌とDでは、それぞれルールや参加方法が異なるので、募集要項をじっくり読んで応募すること。いろいろな競技が用意されているから、キミに合った種目を選んで挑戦してみよう！

What's Next? 次号予告

まだまだ続く『GT2』究極攻略!!　第3回の次号では、あらゆるレースでの勝利を目指す、ワンランク上の走りのテクニックを完全紹介。より実戦的な攻略で全ユーザーの期待に応えます。さらに、気になるチューニング&セッティングのコツもさらに深く攻略！　次号も究極の高密度でお届けします!!

『GT2』マニア!!　●上でお知らせしている誌上コンテストで使用するコースの中には、ライセンスをクリアしないと出現しないものも含まれている。詳しい条件は前号、Vol.129の攻略か、現在発売中のDPS−D27（Vol.130）を見てほしい。…というわけで、まずは今号の攻略を参考にしてライセンスに挑戦！　アーケードのコースを増やしていこう。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

聖霊機ライ

異世界での戦乱を描く、本格ロボットS・RPG『聖霊機ライブレード』。今回も、最新情報を大々的に独占公開!! そしてさらに、システムやキャラなどをわかりやすく整理して、再チェックしていくぞ!

システム、キャラ、ストーリーを再チェック!! さらに!! 新情報を独占公開だ!!

『聖霊機ライブレード』は、聖霊機と呼ばれるロボットが活躍する異世界、アガルティアを舞台とした本格S・RPG。ふとしたきっかけで異世界に召喚された主人公が、否応なく戦いに巻きこまれていく姿が描かれる。過去に数々の名作S・RPGを生み出してきたウィンキーソフトが贈る初のオリジナル作品だけに、期待の高まる一作だ。今回は、最新情報とともにこれまでの情報を振りかえる!!

異世界で繰り広げられる壮大な戦乱絵巻!!

一閃!

鋼の剣が敵を断つ!!

RAYBLADE

聖霊機ライブレード

未定 S・RPG	▶価格未定　▶ウィンキーソフト ▶MC（ブロック数未定）

ゲームのポイントを、あらためて再確認!!

高度な戦術が可能な本格SLG

ゲームは、基本的にSLGパートとAVGパートを交互に繰り返していくおなじみのスタイル。しかも、SLGパートでは、地形効果やマップの高低差などの概念を取り入れた、本格的なシステムを採用!! 深い戦術性を味わうことができる。

[illegible]ユニットが巨大に描かれていて迫力もバッチリ!!

恋愛AVGの要素をミックス

このゲームの最大の醍醐味が、仲間キャラクターとの交流を楽しめるプライベートパート。仲間たちとの会話によって、信頼度と呼ばれるパラメータを上げていくことができるのだ。信頼度が上がれば、[illegible]を作ることも可能!

[illegible]さんの女の子たちがみ!?

緻密に描き込まれたハイグレードビジュアル

SLGパートでの戦闘ステージやAVGパートでの背景画面は、細かいところまで徹底的にこだわった超ハイグレードCGで表現。また、戦闘ステージは、山岳や市街地など、多種多様なマップが用意されており、[illegible]

[illegible]

戦[illegible]

SLGパートでユニット同士が戦闘に入ると、攻撃に応じてユニットがその場でアニメーション。戦闘画面への切り替えがないので、バトルはスムーズに展開していく。キャラクターの顔が表示[illegible]迫力も満点!!

[illegible]このままア[illegible]迫力がある!!

WORLD & STORY

物語の舞台は、錬金学と呼ばれる技術が発達する異世界アガルティア。文明国の例に違わず争いが続いており、聖霊機と呼ばれる巨大ロボットたちが戦いの主戦力となる世界……。平穏な現世界で暮らす主人公、トウヤ・カザミは、ふとしたきっかけでこの異世界アガルティアへと召喚されてしまうのだが……。

アガルティア大陸マップ

▲我々の現代とは違った文明を持つ世界 はたして、トウヤはこの乱世を生き抜けるか!?

INTRODUCTION

現実の世界で、いつもと変わらない日常を過ごす高校生、カザミ・トウヤ。そんな彼の前に、突如2体の巨大ロボットが出現。激しくぶつかり合う2体のロボットの戦いに、トウヤは巻きこまれる…。翌日、何事もなかったかのようにベッドで目覚めるトウヤ。あの出来事は、夢だったのか？　しかし、その日から彼の日常は変化する。同じように見えて、少し違う世界……。そんな違和感を感じるトウヤの前に、1人の男が現れ、こう告げた。
「あなたは、すでにこの世界の人間ではなくなったのです……」

CHARACTER & MECHA

現代世界の常識は通用せず、錬金学と呼ばれる不思議な技術が発達する異世界アガルティア。紛争における兵力となるのは、聖霊機と呼ばれる巨大ロボットと、それに乗りこむパイロットたちだ。ここでは、その世界で活躍することになるメインキャラクターと、それぞれが乗りこむ聖霊機をあらためて紹介していこう。また、初公開となる2人の新キャラクターもあわせて公開するので、要チェックだ!!

トウヤ・カザミwith ライブレード

突然アガルティアへ召喚された熱血漢の高校生。2人乗りの聖霊機ライブレードを操る。パートナーの選択も可。

NEW!! 2人の新キャラ&メカが判明!!

[メリッサ・クールド]

落ちついた気品と知識を兼ね備えた女性。アガルティアに来てからの記憶を失っている。聖霊機アハディを操る。

[illegible]

思いこみの激しい熱血漢のアガルティア人。一度決めたら猪突猛進するタイプ。聖霊機デュッセルドフを操る。

アイ・テンノージwith ビシャール

アガルティアへ召喚された女子高生。能天気でお気楽な性格。高機動型聖霊機、ビシャールに乗りこむ。

カスミ・スオウwith オルベスト

トウヤより少し遅れて召喚された、内気で大人しい幼なじみの少女。支援型聖霊機、オルベストを操る。

オーレリィ・パンダボアヌwith パリカール

美人で気さくなフランス美女。小動物が大好き。高速離脱戦を得意とする聖霊機、パリカールに乗りこむ。

コォウ・シィウチェンwith ホンシェンコワン

2年前に召喚された、義に篤く侠に生きる男。寡黙な中国人。パワーと機動性を兼ね備えた真紅の聖霊機を操る。

クロビス・カミリオンwith バルドッグ

実直な性格の元ブラジル空軍パイロット。女性にはやたら手が早い。長距離支援型聖霊機バルドッグを操る。

アーサー・ヌコモwith ドライデス

メンバーの良識・知恵袋的な役割を担う、冷静沈着なジンバブエ人。バランスのいい聖霊機ドライデスを操る。

GAME SYSTEM

ゲームは基本的に、ストーリーが進行するAVGパートと、戦闘が行われるSLGパート、そして仲間との交流を行うプライベートパートの3つを繰り返していくことで展開。S・RPGとしては非常にオーソドックスなシステムが採用されているとも言えよう。しかし、AVGモードでの受け答えや戦闘での行動でシナリオが変化していくマルチシナリオの導入や、恋愛AVGのような楽しみ方もできるプライベートパートなど、さまざまな要素が取り入れられ、味わい深いゲーム性を生み出している。ここでは、3つのパートについてあらためて紹介していこう。

シナリオの流れ

AVG 壮大なストーリーが展開する!!

ゲームの基本パート。キャラクター同士の会話により、ストーリーが進行していく。また、シナリオによっては会話や行動の選択肢が発生する場合もあり、選んだ選択によっては、シナリオの分岐が発生することもある。表情豊かな、キャラたちのグラフィックにも注目。

●選択によりストーリーや信頼度が変わる

会話の選択により、仲間の信頼度が変化する場合もある。信頼度があまりに低いと、そのキャラはSLGパートでNPCになって、勝手に動き出してしまう場合があるのだ。逆に高いと、そのキャラに関するプライベートなイベントが発生するチャンスも!?

◀▲特定キャラだけでなく、全キャラ均等に話しかけるようにしよう。

SLG 本格的バトルを満喫!!

ユニットを操り、シナリオごとに定められた勝利条件を目指して戦うメインパート。ターンごとにユニットの移動や攻撃を繰り返し、マップクリアを目指す。本格派な戦術が楽しめるシステムに加え、キャラごとにプラーナと呼ばれる魔法のようなコマンドも使用可能なのだ。

●戦闘シーンは画面切り替えなし

ユニット同士が戦闘に入ると、画面が切り替わることはなく、マップ上のユニットがそのままアニメーション。非常にスピーディなバトルが展開することになるぞ。また、キャラクターによっては、攻撃時にパイロットの顔グラフィックが表示される場合がある。この、まるでアニメのような演出が、戦闘の臨場感をさらに高めてくれるのだ。

▲聖霊機のユニットはかなり細かくアニメーションするぞ

PRIVATE 仲間たちと会話をしよう!!

母艦の中を移動し、出会った仲間たちと会話をするパート。会話を重ねることで、仲間の信頼度や恋愛度を上げることができる。女の子の信頼度を上げておけば、恋愛系イベントが発生する可能性も!?

▶ユニット改造などのコマンドも、このパートで行う

▲プライベートパートでは、行動ポイントが設定されている。しっかり考えて行動だ。

◀常に、会いたい人に会えるとは限らないら

●プライベートなイベントも発生!!

プライベートパートでは、各キャラにまつわるイベントが発生する場合も。この発生条件は、やはり信頼度が鍵を握っていそうだ。イベントビジュアルも大量に用意されているぞ!!

◀▲これはアイに関するプライベートパートでのイベント。クッキーを焼いているアイに対し、

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

新ステージ発覚!?

新たなる戦いの舞台、

迫り来る特殊部隊!

未知の生命体?

飛竜最大の難関は…

大瀑布!!

ストライダー飛竜1&2

ストライダー飛竜1&2

未定 ACT	▶価格未定（CD2枚組） ▶カプコン
	▶対応周辺機器未定

果たして飛竜は活路を見いだせるのか?

今回手に入れた画面写真には、今までに紹介したどのステージとも異なる滝のようなステージが姿を現した！　そこは襲い来るグランドマスターの手先以上に、強敵となり飛竜の前に立ちふさがる！

新要素&ボスキャラ紹介!

アーケード版「2」がいよいよ稼働開始！それに合わせてPS版も、新情報が続々公開[illegible]ようになった。そして、今回[illegible]クープした写真の中にその存在を確認したのが、今までの紹介では見ることができなかった新ステージ「滝」！　しぶきを上げる滝は、[illegible]て飛竜の行く手を阻む!!　今回はこのステージをはじめ、飛竜の新アクション、序盤の中ボス、さらにアーケード版「2」[illegible]お届けしよう！

◆新ステージ New Stage

流れ落ちる滝、そこに巣喰う異形の怪物 PS版オリジナルステージか？

[illegible]。しかし、残念ながらこのステージにどんな施設があり、どんな敵が飛竜に攻撃[illegible]自然の要塞と[illegible]にとって[illegible]よって造られたどんな要塞よりも手強い場所となること間違いなした。そこで、ここ[illegible]

▶新アクションを駆使しな[illegible]すら[illegible]なのか？

[illegible]いるの[illegible]

奇襲 画面外から突如現れる敵！

断崖を移動していく飛竜に、敵は上下左右を問わず、さまざまな方向から突如として出現し、襲いかかってくるぞ。

▶地の利を徹底的に活用して襲いかかってくる敵にひるむな。

難攻不落の自然の要塞

自然の要塞とも言える、断崖と滝が舞台だけに足場も限られてくる。敵の攻撃をかわしつつ、次の足場を見極め跳び移っていくテクニックが必要とされるだろう。

▲▶場所によっては、一切足場がない。岩壁にぶら下がりつつ進む場所もある。

断崖に巣喰う異形

▼飛竜に襲いかかる謎の生物。いや、本当は生物ではないか[illegible]

飛竜に襲いかかってくるのは人間やサイボーグだけではなかった。今までのどのステージにもいなかった、異形のものも飛竜を狙ってくるぞ。彼らの正体はいったい何なのか!?

◆アクション Action

使い方次第で飛竜の生死を分ける

特A級ストライダーである飛竜はさまざまなアクションを駆使して敵に挑む。ここでは、『2』から加わった新しいアクションについて紹介しよう。すべてのアクションを使いこなさなくては、すべてのステージをクリアすることは難しいだろう。

◀持てる体術を駆使し、仕掛けられたワナの数々を突破しろ！

乱れ斬り

ジャンプ中に✚キー下、上攻撃ボタンを順番に押せば出すことができる。連続でサイファーを振り、敵に大ダメージを与える技だ。落下中に出せば、滞空時間を少しだけ伸ばせるぞ。

◀カタい敵には重なって乱れ斬りが有効だ！

ブースト

▲◀ブーストアイテムがないと使えない。

アイテムを取り、◎ボタンを押すことでブーストが発動。ブースト中は、サイファーから敵を追尾する衝撃波が飛び、遠くの敵を攻撃することができるようになる。

よじ登り&はりつき

飛竜はサイファーと並ぶもう1つの装備、万能ガマ「クライムシクル」を使うことで、あらゆるところにはりつき、よじ登ることができる。これにより、垂直な壁や敵の飛行機すらも、飛竜にとってはただの足場と化す。断崖や、高層ビルの谷間、果ては空中要塞など飛竜に侵入できないところはないといわれるゆえんだ。

▲絶壁を登りながらも、敵に応戦する飛竜。

◀飛び回るエアカーの下にぶら下がることもできる。

壁から壁へと猛スピードで跳び移る。これが「八双飛び」だ。このアクションを用いることによって、壁にはりついた状態から、より遠くへ跳び移ることが可能だ。もちろん、敵のふところへも一気に跳び込める。

◆ボス＆中ボス

BOSS 飛竜の行く手を阻む強敵

[illegible]て、侵入するステージには、それぞれ特徴的な敵キャラが出現し行く手を阻んでくる。特にボスや中ボスなどは、ザコとは一味違う強さで飛竜の前に立ちふさがる。ここでは、各ステージの特徴と合わせて、そこに登場するボスたちを大紹介。外見的な特徴はもちろん、その攻撃方法や倒しかたについても注目してみよう。

STAGE 極点研究所

KRAKEN

▲触手を振り回し、レーザーを放ってくるイカのような巨大生物！

氷雪に覆われた南極大陸、そこに秘密裏に建設された研究所がこのミッションの舞台。最初のステージは、『1』のシベリアを思わせる雪原と氷山で構成されているが、ひとたび研究所内に潜入してしまうと、ガラリと変わってさまざまな近代兵器が配備されたステージになる。氷山の中から復活させたと思われる古代生物と、近代メカニズムが融合したモンスターたちが飛竜の敵となって姿を現す。

FROZEN MANMOTH

▲下半身を機械に変えられたマンモスも飛竜の敵だ!!

SOLO

▶飛竜のライバル的存在のソロ。背中にある光輪はソロの新たな武器なのだろうか？

TERRORIST

▼巨大な右手を振り下ろして襲いかかるテロリスト。左手には巨大な銃口が見える。

◀左手には、マシンガンが！接近しても、離れてもヤツの攻撃は止められない!?

◀エアカーしか足場がない場所で3人同時攻撃を仕掛けてくるぞ！

TONG POO

▶攻撃方法も蹴りだけでなく、衝撃波を飛ばすなどさまざま。

STAGE ネオホンコン

上下2階層に分けられた、ネオホンコン。ここも今では、テロリストに占拠され、難攻不落の要塞と化してしまった。前半のステージは、ビルの中を進むこともあるが、後半は高層ビルの上に建造された巨大なパラボラアンテナや、クレーンなど複雑な地形が飛竜の足場となる。

STAGE 武装城塞

旧ドイツ・ニーダーザクセン地方にある、古城をまるごと改造した要塞がこのミッションの舞台。前半ステージは侵入ルートを探して城壁を渡り、後半は城主を追って入り組んだ城の内部を進むことになる。鎧に身を包んだ中世の騎士のような敵キャラが多数登場！　防御力が高く、飛竜といえども一撃で倒すことは難しい。

STURNGE SHUTZ IV

▶巨大なハルバードを振り回して攻撃してくる！　重装備に反して素早い動きにも注意しよう！

ARMORED GUARD

◀前方に集中した砲台の攻撃をかわし、懐に飛び込めば倒すことができるかも？

HERZOG SCHLANGE

▶5本の首から、それぞれ違ったブレスを吐き出す竜？　そしてそれを操っているのは……。

'99年秋のAMショーで、10年の沈黙 [illegible] 飛竜」の続編がいよいよ12月24日よ [illegible]

生き残るための飛竜3つのテクニック！

「2」を攻略するうえで、覚 [illegible]

◆ミッション Mission攻略編

[illegible] ョンのワンポイント攻略だ。

Mission:1 ▶ 都市占領テロ殲滅

次の足場を常に探しておく

高層ビルの上が戦場となるため、足場が画面に表示されない（上や下にある）場所が多数存在する。ルートを示す矢印は出るものの、うかつに進むのはちょっと心配。そんなときは、ダッシュからのジャンプで一気に跳び移ってしまうのが一番いい方法だ。ジャンプが足りないことはあっても、跳びすぎるて困ることはほとんどないのだ。

Point　な所でもアイテム発見！

矢印 示されるままに、ステージを進め かまわないが、飛竜のはりつき技能を利用して、ミスになるギリギリのところまで下り、サイファーを振ってみよう。思わぬアイテムを発見することができるかも？

Mission:2 ▶ 武装城塞侵攻

ルートを見失わないように

城塞内部は、ネオホンコン以上に複雑な侵入ルートが設定されており、行ったり戻ったりをムダにくり返すことになりかねない。また、このミッションに登場する敵は、中世風の鎧に身を包んだキャラが多く、サイファーをもってしても一撃で葬ることは難しくなっている。アイテムの「サイファー」を取り逃さずに、危険だと感じたら積極的にブーストを使っていくことが攻略の近道だ。

▲同時に2方向を示す矢印どちらかは行き止まりだ
◀本当の進行ルートを外れた道にはアイテムがある!?

Mission:3 ▶ 極点研究所潜入

ザコは無視して進もう！

最初のステージは、研究所に入るまでの雪原が舞台。出現するザコの数が多いここは、すべて倒そうと思わずに、ダッシュ攻撃をしながら駆け抜けてしまおう。また、後半にある地面と天井が逆転する反重力地帯では、ジャンプ後の着地点を見誤らないように注意。

Point　ダッシュ中も

雪原ステージの最後に、背後からの攻撃をよけダッシュで駆け抜けるところがある。ここもただ駆け抜けるのではなく、攻撃しながら走れば思わぬアイテムをゲットできる。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

注目の期待作『サモンナイト』の最新CD-ROMを先取りチェック!!

新着情報が満載！

SUMMON NIGHT サモンナイト

発売が間近に迫った本格派S・RPG『サモンナイト』の魅力を再検証!! 最新CD-ROMをもとに、ストーリー＆システムの最新情報をお届け！

サモンナイト	
1|6 S·RPG	▶¥5,800 ▶バンプレスト
	▶MC（1ブロック）

種類豊富な召喚モンスターを一挙公開!!

このゲームでは、召喚魔法によってさまざまな召喚モンスターを呼び出すことができる。動物のようなカワイイものから、ロボットのようなものまで、そのバリエーションも豊か。ここでは、その中から戦闘で大活躍する召喚モンスターの一部を紹介していくぞ！

▶ライザー

▶ヘルハウンド

▶ヒポスタマス

▶2体同時に紫の霧を吐いて敵を攻撃する

 Illustration 飯塚武史

プレイしてわかった！

「召喚システム」の詳細を徹底解説！

召喚魔法を使うには、サモナイト石と呼ばれるアイテムと、アクセサリーが必要。この2つを組み合わせることで、召喚魔法を作ることができるのだ。組み合わせによって、さまざまな効果を発揮するぞ。

▼召喚魔法を作成できるのは主人公だけなのだ

▶こんな召喚魔法もアリ？

▲特定の組み合わせでのみ召喚魔法を作成できる。いろいろ試してみよう！

召喚魔法のもととなる5種類のサモナイト石

召喚魔法は、作成時に使用した石の属性によって装備できるキャラが異なるぞ。

- ………機
- ………鬼
- ………霊
- ………獣
- ………無

召喚魔法作成の手順

❶「特殊」コマンド選択

まず、カーソルを主人公に合わせて、◎ボタンを押す。すると、実行コマンドが表示されるので、その中から「特殊」を選択すれば、サモナイト石とアクセサリーの一覧が表示される。

❷組み合わせを決定

先にアクセサリーを選んで、その次に組み合わせるサモナイト石を決定。召喚魔法の組み合わせと一致すれば、このあと効果範囲が表示される。このとき、選んだサモナイト石を1個消費する。

❸効果範囲を指定

効果範囲を指定すると召喚魔法が発動！攻撃や回復、パラメータアップなど、それぞれが特殊な効果を発揮する。また、初めて使った召喚魔法は、自分の好きな名前をつけることができるぞ。

check point 召喚モンスターは2タイプ

召喚モンスターは、召喚と同時に効果を発揮する魔法タイプと、自軍ユニットとして操作できるユニットタイプの2タイプが存在するぞ。

▶魔法タイプを臨機応変に使い分ければ、戦闘が有利になるぞ!!

◀自軍の戦力が低いときは、ユニットタイプを呼ぼう。

check point 作成した召喚魔法は装備可能！

作成した召喚魔法を装備すれば、誰でもMPを消費することで召喚魔法を使用することが可能。また、キャラごとに装備できる魔法は異なる。

▲キャラによって、装備できる数が違うぞ。

▼戦士タイプのキャラでも、召喚魔法を使えるようになるのだ!!

▲強力な光線を発射して、広範囲の敵を攻撃するディアブロ。ド派手なエフェクトにも注目しよう。

◀ディアブロ

▲見た目はカワイイけど、その強さは驚異的

◀ポワソ

▶テテ

▲テテはユニットタイプの召喚モンスターだ。

▶ブラックラック

▲大爆発を発生させて、周囲の敵に大ダメージを与えるブラックラック。

STORY

プロローグから第4話までの流れを一挙大公開!!

今回は、主人公の1人、新堂勇人を例にプロローグ〜第4話まで一気に紹介! さらに、新たに判明した要素の数々をまとめて公開しよう。

▼物語は、異世界を舞台に展開する。

▲どの主人公でプレイしても、基本的な物語の流れは同じだ。

◀主人公によってイベントの内容が変化することも。

プロローグ

日常から非日常へ…

平凡な学生生活を送る毎日。そんなある日、勇人は下校途中に寄った公園で不思議な声に導かれ、異世界「リィンバウム」へ召喚される。そこで勇人は、レイド、ガゼル、エドスと名乗る3人の青年と出会い、自分が召喚師によって異世界に召喚されたという事実を聞かされる。

▲事情を知った3人は勇人をアジトに案内する。

第1話［最初の戦い］

チーム「フラット」へようこそ!

アジトで一夜を明かし、ガゼルたちに町を案内してもらう勇人。そんな彼らの前に突然、ゴロツキ集団「オプテュス」が出現!! 一行は力を合わせ、辛くもオプテュスを撃退する。そして、この一件をきっかけに、勇人はレイドたちのチーム「フラット」の一員として迎えられる。

▲これからは、ガゼルたちと行動をともにする。

第2話［その名を知る者］

チーム「フラット」に新たな仲間が!!

ある日、現実世界に戻るための手掛かりを探していた勇人たちの前に、1人の少女が現れる。その少女はカシスと名乗り、勇人をリィンバウムに召喚した、召喚師の1人であることを告白するが……。

▲カシスは勇人に協力するため、自ら仲間になる。

◀▼第2話から主人公のコスチュームが変わるぞ。

コスチュームチェンジした主人公にも注目!

主人公のパートナーとなる4人の召喚師

世話好きなパートナー カシス

明るい性格で、人付き合いが上手な女の子。フランクな性格からか、おせっかいが過ぎて逆に迷惑をかけてしまうことも。

冷静沈着なパートナー キール

プライドが高く、自分に素直になれない損な性格の持ち主。同世代の友人の甘い考えを見下しているが、同時に憧れてもいる。

正義感の強いパートナー ソル

芯の強い少年で、運命は自分から切り開くものだと考えている。しかし、精神的に子どもっぽいところもあり、恋愛関係にうとい。

心優しいパートナー クラレット

自分のことより先に他人のことを思いやる心優しい少女。また、自分の理想に対して一途なところがあり、頑固な一面も。

ストーリーの中心となるキャラクターたちを大紹介!!

ここでは、4人の主人公をはじめ、ストーリーの中心となるキャラクターを大紹介! ちなみに、主人公が着ているコスチュームは、異世界バージョンだ。

▲主人公の性格はそれぞれ異なるので、自分に合ったキャラを選ぶことができる。

▶個性派ぞろいのキャラクターたちがストーリーを盛り上げる!

●新堂 勇人

さっぱりした性格の持ち主で、何事も前向きに考える積極的な少年。

●樋口 綾

成績優秀、品行方正。優等生を絵に描いたような心優しい女の子。

●深崎 籐矢

友だちづきあいを社交儀礼と考えているクールな性格。根は真面目。

●橋本 夏美

活発な性格のボーイッシュな女の子。少々おせっかいな一面も。

DENGEKI SCOOP ▼ サモンナイト

第3話［金の派閥］

召喚師との初バトル!! 金の派閥三人衆の1人、イムラン登場!

カシスの歓迎会を兼ねて、勇人たちは花見をしようと提案する。そして翌日、天気は絶好の花見日和！ 一行はウキウキ気分で花見に出かけるが、事態は一転して召喚師との壮絶な戦いが展開!! なんとガゼルと勇人が、同じく花見をしていた貴族の集まり「金の派閥」が用意したごちそうをつまみ食いしてしまったのだ。しかも、そのことが金の派閥三人衆の1人、イムランにバレてしまい、最悪の展開へ……。

▲勇人たちは、お弁当を持って花見へ

▶ガゼルと勇人は、ごちそうを持ち帰ろうと企むのだが……。

◀イムランは、強力な召喚魔法で攻撃してくるぞ!

召喚師たちとの戦いに勇人たちは……

いつでも何度でも戦える「フリーバトルエリア」!!

マップ上にはいくつものフリーバトルエリアが存在し、エリアに入ると戦闘が始まるぞ。何度でも戦うことができるので、経験値やお金稼ぎにピッタリのポイントなのだ。

▲カーソルを合わせて決定ボタンを押すと戦闘開始する。

▶エリアごとに敵のレベルが違うので、自分の戦力に合わせて選ぼう。

いろんなミニゲームも遊べる!

ゲームの途中には、いろいろなミニゲームが用意されていて、その種類もじつに多彩！ それぞれ遊べる場所が決まっていて、特定のイベントをこなせばいつでもプレイ可能。中には、アイテムやお金を獲得できるミニゲームもあるぞ。

◀指定されたネコの種類と仕草を当てる記憶力ゲーム。

▶ボタン連打で魚を釣る。宝箱が釣れることも。

▲ジンガは1人で旅をしているらしい。

第4話［さまよう拳］

天然トラブルメーカー、ジンガ登場!!

ある日、勇人はオプテュスのメンバーと対峙する1人の少年と出会う。少年はジンガといい、オプテュスに絡まれていたおじいさんを助けたのだという。だが、これがもとでジンガはオプテュスのリーダー、バノッサに狙われる……。

▶正義感からおじいさんを助けるジンガ。このあと、彼と一緒にいた勇人も騒動に巻き込まれる。

早くもトラブル発生!?

ジンガ
卓越した拳法の腕前を持つ少年。後先考えずに突っ走る、トラブルメーカー。

正義感の強い少年拳法家

チーム「フラット」のメンバー

ここで紹介している7人がフラットのメンバー。また、レイド、ガゼル、エドスの3人は主人公と一緒に戦ってくれるぞ。

●ガゼル
リプレの幼なじみ。お調子者だが、いざというときに頼れる存在。

●アルバ
育ち盛りのわんぱく少年。将来の夢は騎士になること。

●フィズ
恋愛に敏感な少女。好きな遊びはおままごと。

●レイド
フラットのリーダー的存在で責任感が強い。剣の腕前は超一流。

●エドス
気は優しくて力持ち。鍛え上げた肉体を武器に戦う。

●リプレ
家事全般をこなす17歳の女の子。怒らせると恐い。

●ラミ
おとなしい性格の女の子。物心がつく前に両親を亡くしている。

多くの女性ファンの心をつかんだ恋愛SLG『アンジェリーク』のスタッフによる最新作が『遙かなる時空の中で』だ。美しく雅やかな異世界「京」で繰り広げられる恋や怨霊たちとの戦いを描いた本作の魅力を大公開！

無口で無愛想な剣士

源 頼久

武士団の頭領の息子で剣の達人。主君には絶対忠実なおカタイ男だが、根は素直でシャイ。185cm・25歳

遙かなる時空の中で

恋と戦いの和風ファンタジーの魅力を徹底紹介!!

遙かなる時空の中で

3月(予)	▶¥6,800	▶コーエー
AVG	▶MC（ブロック数未定）	

『遙かなる時空の中へ』は、ある日突然に、現実世界から異世界「京」へと召喚されてしまった女子高生が、恋に戦いに大活躍するAVG。今回は、戦いのパートナー＆恋の相手となる八葉を、イラストと一緒に紹介していくぞ！

「八葉」とは？

異世界で、龍神の神子(あかね)を守るために選ばれた8人の男性のこと。異世界の住人のほか、現実世界からあかねと一緒に召喚された、2人も含まれている。八葉は、主人公の恋愛対象となるだけでなく、戦いのパートナーとしても活躍。『アンジェリーク』の「守護聖さま」と少し似ている？

明るく元気な女子高生

主人公 元宮あかね

少々ドジだが、明るく元気な女子高生。ある日突然、現実界から異世界に召喚されてしまう。160cm・16歳

チェックポイント！

CHECK1 物語 ドラマティックなストーリー展開

現実の世界に住む元宮あかねはひょんなことから仲のいい少年2人と共に異世界「京」へと入り込んでしまう。ここで彼女は、この世界を守るべき存在である龍神の神子として選ばれる。そして、四神を祭る4つの結界を回復させる、という使命を告げられるが…。

CHECK2 舞台 日本の平安時代に似た異世界「京」

物語の舞台となるのは、平安時代によく似た異世界「京」。優雅で美しくみえるこの都には、多くの怨霊たちが住みついている。プレイヤーは、各所にある神社や城跡などを巡り、怨霊たちを退治していくことになる。

◀繊細なタッチで描かれた「京」の移動画面。建築物や名所など実在の場所もある!?

親分肌の鍛冶師見習
イノリ
勝ち気でワンパクな少年。思いこんだら一直線タイプで、子分から慕われている。
163cm・15歳
出家した親王
永泉
穏やかな日々を願い、政争を避けて出家した親王。繊細な性格で、和歌と笛が趣味。
166cm・17歳
最強の陰陽師
安倍泰明
陰陽師・安倍晴明の最強の弟子。理知的で冷たい性格。他人の感情的な言動を嫌う。
179cm・21歳
あかねを慕う中学生
流山詩紋
あかねと一緒に召喚された、中学生。日本人離れした外見に劣等感を抱く。料理が得意。
158cm・14歳
遊び人風の貴族
橘 友雅
その外見と陽気な性格から女友だちが多い。しかし実際は、武芸に秀でた相当な切れ者。
183cm・31歳
怖いもの知らずの高校生
森村天真
現実の世界でも、ドジなあかねを支えていた高校生。ガラは悪いが、さっぱりした気性。
180cm・17歳
真面目で心優しい役人
藤原鷹通
朝廷に仕える役人。微笑みを絶やすことがない。他人の仕事まで手伝ってしまう苦労性。
175cm・19歳
DENGEKI SCOOP
遙かなる時空の中で
CHECK3 恋愛
甘く切ないラブロマンスを恋愛映画の主人公になった気分で!
本作の最大の魅力は様々なタイプの男性との、甘く切ない恋愛。恋は、ある日突然に訪れる？　それとも時間をかけてゆっくり育てる？
◀▲同じキャラでも、選択肢によっては異なった恋愛展開が待っている!?
CHECK4 戦闘
戦うときもあの人と共に!
都にはびこる怨霊たちとの戦闘では、キミが選んだ２人の八葉と一緒に戦うことになるぞ！　戦闘は会話による選択形式で行い、選んだ行動が彼らとの関係に深く影響する。親密度が高いと、お気に入りのキャラがキミをかばってくれる!?
敵対する組織「鬼の一族」
都の人々に恨みをもつ、主人公たちと敵対する組織。一族の首領はアクラム。
アクラム
イクティダール
シリン
ラン
セフル

個性的な仕掛け満載の愉快なステージを突き進む、ハチャメチャなACTが登場！　洋ゲーならではの独特なセンスと、奇抜なアイデアの数々をとくとご覧あれ！

ちょっとユニークなヒーローが大活躍する痛快ACT!!

WILDROID 9

ワイルドロイドナイン

◀洋ゲー特有の雰囲気が、ゲームの魅力を一層引き立てている

ワイルドロイド9

2/10(予) ACT	▶¥5,800　▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

全14面にわたって愉快なステージが登場!!

このゲームは横スクロールACTがメインとなっている。しかし、ステージによってはRCG風や、画面奥に落下しながら進んでいくようなちょっぴり変わったステージも用意されているぞ。これら各ステージには、その場面に合った仕掛けや敵が登場し、飽きることがなく楽しめるようになっているのだ。ここではその多彩なステージの一部を紹介していこう！

基本は横スクロール

◀ゲームの基本になるのは横スクロールACT。同じ横スクロールのステージでも、野獣を乗り物にするなど、その展開は千差万別。

RCGも楽しめる

▶ワイルド・バイクに乗り、ボスを追走。障害物を避けるスリルと、追いかけながら攻撃を加える気持ち良さは、本格RCGそのもの！

巨大な敵とのバトルも熱い

◀市街地を進んでいたら、背景の奥から巨大ロボットが出現！　普通のザコ戦とは異なる、大迫力の戦闘が行われるのだ。

落下するステージもアリ!!

◀ひたすら落下し続ける奇妙なステージも登場。同じように落下している敵を相手に、とっ組み合いが繰り広げられる。相手をつかんで、壁に投げつけたほうが勝ちなのだ。

このゲームだけの武器「E・アーム」を使いこなせ!

このゲームの最大の特徴といえば、主人公の使う「E・アーム」の存在。これは電撃ムチのような不思議な武器で、使い方次第でいろいろなアクションを編み出せるのだ。

敵をつかんでブン投げろ!

「E・アーム」から出る光線では、敵にダメージを与えることはできない。しかし、この光線には当たったモノを捕らえる機能がある。この特徴を使い、✚キーで敵を振り回し、床や壁に叩きつけてダメージを与えていこう。敵を自由自在に振り回す快感は、一度やったら病みつきになること間違いなしだぞ！

▲捕らえた敵を、何度か床や壁に叩きつけるとバラバラに弾け飛んでしまうのだ。見た目はちょっと残酷かも……。

▶✚キーを操作して、上下左右に敵をブン投げよう。気持ちいいぞ。

▲敵に向かって「E・アーム」を使ってキャッチすれば、相手をこちらの思うがままに振り回せるぞ。

多彩な機能がプレイヤーを魅了する!!

●ぶら下がりに利用

「E・アーム」の光線は、特定の場所に引っかけることもできる。これでぶら下がって体を左右に振り、ターザンさながらに足場を跳び移ることができるぞ。これで、高い足場にも楽に到達できるのだ。

▲「E・アーム」でぶら下がったら、体を左右に振ってみよう。これを利用して足場に跳び移るのだ。

●敵の屍で足場を作る

「E・アーム」の光線で捕まえた敵は、倒してしまうだけが能じゃない。ダメージや死を招く地形（針の山や沼地など）があったら、「E・アーム」を使って敵を突き落とし、足場として利用しよう。ジャンプなどで越えられない場所はこのテクニックを使おう。

▲敵を沼に突き落とせ！溺れた敵の屍を足場にできるのだ。ちょっと残酷だけどなんか笑えるのだ。

●敵をオトリにする!!

ほかにも、捕まえた敵をトラップに押しつけるといったこともできるぞ。こうすれば敵に大ダメージを与えられるし、場合によっては「敵をオトリにし、トラップを作動させてその隙に突破する」、なんて回避テクニックにも利用できるのだ。

▲敵を食人植物（？）に差し出すと、哀れ敵は植物の餌食に。

●物も運べるぞ

「E・アーム」の光線は、敵ばかりでなく、特定のオブジェの運搬にも使えるぞ。オブジェの中にはマイキャラが直接押して動かせるものも少なくないけれど、段差のある場所での運搬は、「E・アーム」を使わないと不可能。操作も楽だし、これを使わない手はないのだ。

◀「E・アーム」を使えば、小さいブロックも簡単に動かせる

仲間の力を借りて難所を突破!!

武器 防具 アイテムのアイデア募集企画

▼カプコン開発チームによる選考の様子。1枚1枚にジックリ目を通しての、厳正なる審査でした。

本誌Vol.125で告知した武器・防具・アイテムのアイデア募集。この超アッチッチで、キミにアディクティッドかも(?)な企画の結果発表のときが、とうとうやってきました！『ブレスⅣ』への期待の高さを物語る計1329通の応募のなかから、ゲーム登場アイデアとして選ばれたのは以下の4作品。採用、ホントにおめでとーねっ!!

もはや説明不要の超期待作なRPG『ブレス オブ ファイアⅣ』だけに、その応募の数はハンパなもんじゃなかった！　さらに特筆すべきは、細かい設定まで考え抜かれた作品が多く、アイデアのレベルが非常に高かったこと。読者のみんなが持つ『ブレスⅣ』への愛が、バッチリ出た結果となったぞ。それでは、採用となったグランプリ4作品をはじめとした優秀な作品を、カプコン開発チームのみなさんのコメントを添えて紹介していこう。

応募総数1329通 栄えある採用アイデアは…この4作品に決定！

武器グランプリ　富山県　奥野洋平さん

千人斬り

【効果】最初の名称は「サビた刀」で、ほとんど使えない。だが、敵を1,000体なんとか倒すと妖刀と化し、斬るたびに自分のHPを回復できる。

開発スタッフコメント

「みにくいアヒルの子」的な発想にシビレました。やり込むことで、大きな結果が得られるという点もステキ！　文句ナシ!!

▶1,000体までの途中でベキッと折れたりする可能性もあったり……したらイヤですね。

防具グランプリ　愛知県　中野貴志さん

当たり屋の鎧

【効果】装備していると、ダメージを受けたぶん、お金がもらえる（死んだらダメ）。でも、敵からクリティカルをくらいやすくなってしまう。

開発スタッフコメント

金か死か……リスキーなところが最高！　名前の危なさには、賛否両論ありましたが（笑）、アイデアで採用!!

▲HPの高いキャラを1人育てて、当たらせまくりたい！　世の中もゲームも、お金は大事ですからね。

◀以前お伝えしたように、採用作品はゲーム本編に登場する店「電撃屋inブレスⅣ」で売られるぞ。この店は、"鍵"の役目を果たす電撃PlayStation Dの体験版ロムがあれば出現させられる。絶対に覚えておこう。

電撃屋そーぞーす

⬆4作品はここで売られます。

総評

『ブレスⅣ』プロデュース担当 竹下博信さんのお言葉!!

わかりやすい作品の多さに驚き！

たくさんのご応募、本当にありがとうございます。パッと見て「これは！」と思うような、内容のわかりやすいものが多かったことには、とても驚きました。実際のゲームの企画でも、そういった第一印象が大事なんです。そのことを、改めてみなさんの素晴らしいアイデアに教えられた気がしましたね。

これでさらに魅力が倍増(?)な本格派RPG！
ブレス オブ ファイアⅣ BREATH OF FIRE うつろわざるもの

ブレス オブ ファイアⅣ
うつろわざるもの

未定 RPG	▶価格未定　▶カプコン ▶MC（ブロック数未定）

　※画面写真は開発中のものです。　「電撃屋」イラスト／岩瀬さとみ
【注】（カ）と付いている文は、カプコン開発チームのみなさんのコメントです。

結果をついに大発表!!

惜しい！ あと一歩…優秀作品の一部を紹介!!

ここでは、惜しくも採用とはならなかった準グランプリ作品や、内容的にかなりイケてる作品を紹介。これらのアイデアを見ていると、みなさんホントに創造力が豊かだね〜と感心してしまいます。カプコンさん、いつかきっと、ゲームに登場させてくださいね！

武器 準グランプリ 岐阜県 寺崎宏さん
契約の剣

【効果】契約すると外すことができないが、防御するごとに攻撃力がアップ。持ち主が倒れると壊れてしまう。

"リスク＆リターン"のバランスがとれた快作。グランプリとの比較により惜しくも次点でした。（カ）

防具 準グランプリ 栃木県 稲見進之介さん
スウィートハートシールド

【効果】リュウ＆ニーナ専用のペア防具。2人とも装備している状態のときのみ、2人の防御力が30％アップする。

『Ⅲ』もやり込んでもらったみたいですね。ストーリー面からのアプローチもありかもですね。（カ）

アクセサリ 準グランプリ 神奈川県 清流さん
絆の指輪

【効果】装備キャラが攻撃を受けた際、最もHPが多く残っているほかの装備キャラが身代わりでダメージを受ける。

仲間と痛みを分け合うという点が素晴らしいです。最後までグランプリを争いましたが……。（カ）

アイテム 準グランプリ 東京都 高橋佳那子さん
タイムギャンブル

【効果】使用後から、ちょうど3ターン目に敵を全滅させれば経験値が3倍に。失敗すると全員のHPが1に！

ギャンブル性が楽しい作品ですが、けっこう簡単に狙えちゃうかな？ということで次点でした。（カ）

アクセサリ このシステムはいただくかもね賞
生命保険
栃木県 藤本貴也さん

その効果は、装備者が戦闘不能になると壊れてしまうが、戦闘後にもらえるお金が倍になる、というもの。「内容的にちょっと変えるかもしれませんが、何らかの形で実現するかも（カ）」とのことだ。期待しててね。

アイテム 伸長法講座はたぶんないで賞
通販のチラシ
長野県 宮島伸弥さん

使うとダンジョン内などでも買い物ができるが、送料分が高くついてしまう、というアイテム。通販好きの多い本誌編集部員の心をくすぐる一品でした。でも通販の商品って、けっこう使えなかったりするよね…。

アイテム 僕はもう迷わない！で賞
矢印の看板
茨城県 板垣大輔さん

ダンジョン内に目印として、自由に置くことができ、自分たちがどこから来たのかを忘れないようにできる……という、とっても実用的なアイテムを考えてくれました。ダンジョンが苦手な人には役立ちそう。

武器 探しまくりたくなるで賞
塵［ちり（剣）］
埼玉県 吉田爾さん

1本では大したことないが、この剣をたくさん持っていれば持っているほど、剣同士が共鳴し合い、攻撃力がアップする……という効果を持つ。隅々まで探索するのが好きな人には、たまらない武器かもね。

アイテム グランプリ 東京都 高橋佳那子さん
宝くじ

開発スタッフコメント

これでまた1つ、魅力が増えそうです。準グランプリのほうも良かったし、企画の才能があるかも？

アイテム
名前 → 宝くじ
効果 → 店内の掲示板にはりだしてある数字と同じなら賞金がもらえる。違えば損するだけ。

▲アイテム部門のグランプリと準グランプリは、なんと12歳（中1）の高橋さんが独占！ 将来が楽しみ!!

アクセサリ グランプリ 愛知県 浅井恵子さん
メダリオン

……全員が装備していると、攻撃力、防御力ともに、＋（3×装備人数）される。

開発スタッフコメント

仲間との連帯感を意識させる内容に感動！ システムとの相性も良かったので採用となりました。イラストもなかなかです。

▶その優秀さから、募集時にはなかった"アクセサリ部門"のグランプリに！

読者参加企画 第2弾

キミの書いた『ブレスⅣ』外伝がCD-ROMで小説化される!!

『ブレス オブ ファイアⅣ』短編小説大募集!!

読者参加企画の第2弾が、早くも開催決定！ おなじみ電撃PlayStation Dで好評連載中の「電撃ブレス製作委員会」にて、キミが執筆した『ブレスⅣ』の短編小説を大募集するのだ!! 本誌にてこれまでに紹介してきた、ストーリー＆キャラクター設定（Vol.123を参照★）や、竜の設定（Vol.129を参照★）をもとにして、『ブレスⅣ』の外伝的な物語を考えてほしい。内容は『ブレスⅣ』に関するものならなんでもＯＫ!! リュウやニーナら主要キャラを題材にしてもいいし、キミが考えたキャラをサブキャラとして登場させてもいい。例としてはリュウとニーナのラブストーリーや、あのキャラが持つ意外なエピソード、さらには冒険中のある日の出来事……などなど。優秀作品は、3月以降発売の電撃PlayStation Dの体験版ロムに収録予定。『ブレスⅣ』への想いを込めた小説を待ってるぞ!!

応募のきまり

■募集内容／『ブレスⅣ』の世界やキャラクターに関するオリジナルの短編小説。
■400字詰め原稿用紙50枚以内。ワープロ原稿も可だが、その場合は原稿用紙の換算枚数も明記のこと（フロッピーディスクのみの応募は不可）。原稿の表紙には、①郵便番号、②住所、③氏名（匿名希望の場合はペンネームも）、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦小説のタイトルを明記。
■応募作品は返却いたしません。また、勝手ながら作品に若干の訂正を入れる場合があります。
■複数応募可。優秀作品には記念品を贈呈。なお作品の著作権は、（株）メディアワークスに帰属します。

あて先
〒101-8305 (株)メディアワークス
DPS−D編集部
電撃ブレス制作委員会 小説募集係

第1回しめ切り **2000年1月15日** 消印有効

キミのゲーム愛に乾杯！ こんなにいろいろ来たんです。

1人で20作品以上を送ってくれた頑張り屋さん（愛知県・白雪十夢さん、長崎県・宮崎真介さんほか）を含め、下は小学生から上は63歳になるご年配の方まで、幅広い年齢層から超たくさんの応募がありました。本当にありがとう！ でも、「あの自信作が採用されないなんて悔しい！」と思っている人ってやっぱり多いのかな？ そんなキミに耳寄りなお知らせ。プロデュース担当のカプコン・竹下さんによると「ひょっとするとですが、グランプリの4作品以外にも採用する作品があるかもしれません」とのことなのだ。絶対の自信作を送ってくれたキミは、ちょっぴり期待していいかも！

◀静岡県・平田紗奈絵さん。カプコンさんとしては、「俺も大好きで賞を進呈したい！」とのことでした。匂いが？

◀福岡県・河野ゆりさん。『Ⅳ』では変身の代わりにコレが使用可能！……ってことは多分ないでしょう。色遣いがグーです。

◀広島県・竹田信子さん。かわいいです。『ブレス』のキャラデザインを手がける吉川さんもお気に入り。イラスト賞！（カ）

◀東京都・佐野利裕さん。これもキュートですね。時間が許せば作ってしまいたい！ それぐらい魅力的な防具です。（カ）

まだまだあった!! おもしろアイデアいろいろ

そのほかの楽しい作品をドーッと紹介！ 【武器】○弱点はそこダガー…敵の弱点となる属性攻撃ができる。（茨城県・山本篤さん） ○絶対魔剣…絶対に勝てる敵にしか遭遇しない。（兵庫県・河津創さん） ○スロッ刀…与えたダメージがゾロ目の場合のみ、もう一度行動可能。（神奈川県・高橋怜子さん） ○ナンデヤネン…攻撃されると、すかさずカウンター攻撃する。手袋？（広島県・近藤弘康さん） 【防具】○あっち向いて法衣…敵の攻撃を別の味方に受け流す。（福島県・大川原宏和さん） ○はらまき…冷気攻撃のダメージを軽減。（愛知県・大家大助さん） 【アイテム】○バナナの皮α…戦闘中に使えば、敵を転ばせて1ターン行動不能にできる。（愛知県・氏原峰憲さん））

激化

歴戦の強者がジャックの前に立ちはだかる

◀さまざまなテクニックを駆使し、戦闘に生き残れ!

列車内を舞台に繰り広げられる、主人公ジャックとテロリストの戦い。ストーリーが進むにつれ、その激しさはさらに過酷なものになっていく。しかも敵兵には、スゴ腕の傭兵や元KGBエージェントなどの強敵が合流していることも判明！ ゲーム中でボスとして登場する彼らの強さを、以下でじっくりチェックしてみよう！ また、ついに明らかになったシステム面の詳細も、あわせて解説していくぞ。

使用武器:ボウガン

旧ソ連時代、KGBで多数の暗殺に関与。その実力は局内No.1といわれ、仲間からも恐れられていた。綿密な計画にもとづく仕事を好む、相当の自信家。

▼ミハルコフは、ボウガンで的確な攻撃を繰り出してくる。

使用武器:重火器

旧ソ連陸軍出身。その行動力をテロリスト集団のボスに買われ、ボディガード的な存在になった。かなり暴力的な性格で、大量虐殺の銃撃戦を好む。

▼両腕に構えたレールガンか、アンドロコフの武器だ。

使用武器:火炎放射器

若いころに武器密輸カルテルに身を寄せ、そこで武器の知識を身につける。その後傭兵になり、世界中の戦場を渡り歩く。極めて短気で、残虐な性格。

▼特に、火炎放射器による殺人を好むという残酷な男。

[戦闘システムの詳細]

戦闘で銃器を使用する場合、敵が攻撃範囲内にいると、照準が表示される。あとは攻撃ボタンを押すだけで攻撃できるぞ。素手で攻撃することもできるが、威力が低く危険もともなう。ほかに、しゃがみや[illegible]などの回避行動も可能。活用して危機を切り抜けよう。

▲[illegible]ベスト[illegible]ダメージを[illegible]

しゃがみでかわせ!

▶しゃがむと、[illegible]に当たりにくくなる。

▲横転やバックステップを使いこなせば、行動の幅がさらに広がるぞ。

MINI GAME

多彩な操作法が臨場感を演出する！

危機

列車を舞台にした作品とはいえ、常に車内でゲームが展開するとは限らない。物語の展開にあわせて、操作法までガラリと変わったミニゲームが登場することもあるのだ。今回はその中から、ヘリ撃墜と列車並走の２つのゲームについて詳しく紹介していくぞ。どちらも緊迫感あふれる作りになっているのだ。

▶スリル満点といえば爆弾解除…だが、残念ながら今回はおあずけ。待て続報！

ヘリ撃墜

迫りくるヘリを機銃で撃墜せよ！

レバーで砲座を動かして、敵のヘリを撃ち落とすミニゲーム。画面中央のターゲットと、ヘリを囲むオレンジの枠が合わさったときに機銃を発射すると命中するぞ。キミは何機のヘリを落とせるか？

◀ヘリを照準の中心に合わせて狙撃！

◀▲ヘリの位置を画面下のレーダーで確認して、銃座の向きを変えよう。ちなみに右下のゲージは残弾数を示している。時間がたつと残弾数が増えるぞ。

列車並走

列車を運転し、並走させるのだ！

時速80㎞で走行している軍用列車に追いつき、指定された車両に同じスピードで並ばせるミニゲーム。列車のスピードは、４段階ずつのアクセルとブレーキ、そして惰性で進むニュートラルの計９段階で調整できるぞ。

▼並んだら終わり、ではなくて、脱出も成功させるのだ。

▲▶赤い車両に並べろ!!

CHASE THE EXPRESS
チェイス・ザ・エクスプレス

急展開

STORY ついにミサイルが……発射を防げるか!?

再び行方不明になった大使の捜索を続けていると、テロリストが近隣諸国へのミサイル攻撃を宣言！ただちにミサイル発射阻止に向かうジャック。そんな彼の前に、負傷したNATO兵・ビリーが現れる。２人は協力してミサイル攻撃を阻止するものの、ビリーに危機が迫っていた……!! 立ちはだかる敵を退け、ジャックはビリーを救えるのか!?

BILLY

▲まっさきに大使の安否を気づかう。気のいい男なのだ。

▶お調子者[illegible]一面もあるのだが、そのせいで周囲に迷惑をかけることも。

CHECK

▲▶分岐によって進行ルートも変化するようだ。

［ストーリー分岐について］

列車が舞台のこのゲームでは、プレイヤーのとった行動によってストーリーが分岐し、しかも列車の向かう先も分岐していくぞ。果たしてテロリストに占拠されたこの列車は、どこへ向かうというのだろうか？

CAPCOM
よおっ、待たせたな。
超ド級の3Dバトル
EXシリーズ最新作登場!!
エクセル
一定時間あらゆる技が連続でつながるゾ!
君だけの連続技を創りだせ!
ガードブレイク
相手のガードを撃破し、
闘いのイニシアチヴを握れ!
一撃必殺
メテオコンボ
スーパーコンボを超えた最強の必殺技。
破壊力はまさに「一撃必殺」。
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 06-6947-4540
http://www.capcom.co.jp/
http //www.arika.co.jp
★カプコンソフト情報★大阪:06-6946-6659 東京:03-3340-0718 札幌:011-281-8834 仙台:022-214-6040
松山:089-934-8786 福岡:092-272-0086
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!!★お問い合わせはCFC事務局まで!!
※電話番号はよく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

PlayStation
私が、
お相手するわ。
STREET FIGHTER
PLUS
NOW ON SALE
ストリートファイター EX2 PLUS
5,800円
ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation"は株式会社ソニー・

Thank you 1999 Welcome 2000!!

ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス

KMCA39 ¥3,059(tax in.)

IN STORE NOW

収録曲
1. 陽ノ下 光 イメージソング「笑顔の決心」 歌：野田順子
2. 佐倉 楓子 イメージソング「Keep on keeping on」 歌：前田千亜紀
3. 寿 美幸 イメージソング「大吉頂戴！～はっぴぃちょーだい！～」 歌：高野直子
4. 伊集院メイ イメージソング「ブラックダリア」 歌：田村ゆかり
5. 八重花桜梨 イメージソング「桜樹のささやき」 歌：村井かずさ
6. 赤井ほむら イメージソング「あそびにいこう」 歌：くまいもとこ
7. 麻生 華澄 イメージソング「風が始まる時」 歌：鳥井美沙
8. 白雪 真帆 イメージソング「大好きな人。」 歌：楠ひかり
9. 水無月琴子 イメージソング「雪のゆき」 歌：小菅真美
10. 一文字 茜 イメージソング「Don't worry ～ひとりでもだいじょうぶ」 歌：野村真弓
11. ときめきメモリアル2 オープニングテーマ「勇気の神様」 歌：野田順子

Emotional Vocal Special 2000

ときめきメモリアル2イベント開催決定!!

ときめきメモリアル2 2000年3月 イベント開催決定!! ときめきメモリアル2プレミアムイベントEVS2000入場チケットが当たる！応募ハガキつき。（詳しくはときめきメモリアル2 ボーカルトラックス 商品内をご覧ください。）

心に残したい曲があります…

ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.1 & vol.2

IN STORE NOW

vol. 1 ◆ 主題歌「勇気の神様（ゲームバージョン）」（歌：野田順子）、バッドエンディングテーマ「向日葵（ひまわり）」（歌：野島 健児・増田 ゆき）を含む全78曲収録。KMCA34～5 ¥3,364(tax in.)

vol. 2 ◆ ハッピーエンディングテーマ「あなたに会えて」（歌：野田順子）、劇中歌「夢を追いかけて」（歌：本井えみ）を含む全92曲収録。KMCA36～7 ¥3,364(tax in.)

ときめきメモリアル2 オープニングテーマ＆イメージソング

勇気の神様 /もっと!モット!ときめき'99 KMDA2 ¥1,020(tax in.)

みんなでスペシャルな未来をさがしにいこう！

菅原祥子3rdアルバム SEARCHING サーチング

1.28 IN STORE

初回特典：アルバムの制作過程を菅原祥子自身が綴った別冊ミニブックレット「さち日記」封入

KMCA44 ¥3,059(tax in)

INDEX
- スペシャル・ロケット2000 .01
- 未熟時代（はーふたいむ） .02
- 日曜日がきらい .03
- ぶっとばしていこう .04
- わっはっはー! ～searching mix～ .05
- どこかへでかけよう .06
- Sweet Runner .07
- さちのシアワセ探し大冒険 .08
- 星空をこえて .09
- Searching for energy .10

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション アンコールスペシャル

IN STORE NOW

祝！5周年
ファン投票をもとに選ばれたときメモソングのベストアルバム

KMCA40 ¥2,548(tax in)

pop'n music 2 original soundtrack★new songs collection

IN STORE NOW

アーケード版＆家庭用ゲーム機版の新曲をたっぷり収録。ボーナストラックも6曲入った超おトクなサントラだ！

KMCA43 ¥2,243(tax in)

藤崎詩織ベストアルバム forever with you

IN STORE NOW

ブックレットには新作イラストを満載。
初回特典：ポストカードブック、BOX仕様

KMCA38 ¥2,548(tax in)

un-Balance ～from pop'n music 3～ / なんか変だ！～from pop'n music 3～

IN STORE NOW

pop'n music 3より人気の曲をシングルカット。フルバージョンを2枚同時発売

KMDA3 ¥1,050(tax in)
KMDA4 ¥1,050(tax in)

TOSHIBA
イマ風じゃん、オレには負けるけど。
NEW
ハンサムフォルムにビデオ機能をたっぷり搭載。
録る・見る・遊ぶ、三拍子そろったテレビデオ、誕生。
録る 過去に録画した番組のタイマー予約をカンタンにする 録るナビ を搭載。もちろん Gコード予約 もついてます。
見る 録った番組がすぐに探せる 見るナビ を搭載。録画しながらテレビが見られる ダブルチューナー 内蔵です。
遊ぶ ゲームをもっと楽しくする『前面2入力端子』を採用。『ゲームサラウンド』が迫力のサウンドを再現します。
14形 Hi-Fi テレビデオ
J-14VF1 オープン価格*(ワイヤレスリモコン付)
●ビデオの動作状況が一目でわかる 本体液晶表示 ●120分テープで1分を切る 400倍速高速巻戻し
●3倍モードもキレイに再生する 19μmパワーヘッド ●だんだん音が大きくなる ボイスアップ機能付き目覚ましアラーム
お問い合わせは・東芝ビデオプロダクツジャパン株式会社 〒105-6691 東京都港区芝浦1-1-1 TEL.(03)3457-8552
ARENA
キレイなアリーナ

攻略Station
How to win
パラサイト・イヴ2
ときめきメモリアル2
クラッシュ・バンディクー レーシング
電車でGO! プロフェッショナル仕様
STREET FIGHTER EX2 PLUS
蒼魔灯
ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ
LOVE&DESTROY
イラスト／伊藤勇太

パラサイト・イヴ2

待望の攻略第2弾！　チャート&データ攻略ですべての『PE2』プレイヤーをフォローする。

発売中	▶¥6 800（CD 2 枚組）▶スクウェア
A・AVG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回が中盤戦となる『PE 2』。ここでの見どころは…　…なんといっても「アヤ入浴シーン」ですね（嬉）　ボス戦の〝分岐調べ〟を口実に、くり返し何回も再生してみたり。（袋）
待ちに待った『ＰＥ２』の発売日！(この原稿を書いてる時点では発売日直前)　もちろん、オイラは絶対に買います。こんなにハマったのは『東京魔人学園』以来なので、久しぶりの買い物です。ワクワク。次作も出るといいなぁ（気が早すぎ？）。　（小岩）

攻略第２回目となる今回は、砂漠の町に発生したN.M.C.事件の真相を追う、「ドライフィールド（昼・夜）編」をお届け。チャートによるストーリー攻略をベースに、気になるポイントを１つ１つチェックしていくぞ。もちろん、出現N.M.C.別ワンポイント攻略やボス戦攻略もバッチリ！　さらに、今回の攻略範囲から新たに判明したシステムや、追加されたアイテムなどのデータ編も見逃せない。必要な情報をすべて詰め込んだ、完全攻略編なのだ!!

◀今回の事件では、探索および戦闘の難易度もアップ。この攻略編を手もとに置いて快適なプレイをしよう！

システム解析編 新判明事項

ドライフィールド編で初登場する数々のシステム。その基本と活用方法を伝授していこう

特定のアイテムなどによって追加される、いくつかの新システム。いざというときに困らないように、しっかりとチェックしよう！

新判明事項 その1 セカンドポーチってなに？

ドライフィールド編より入手できるアイテム、「セカンドポーチ」。これはアーマーに取り付けることで、アタッチメント可能数を〝＋１〞することができる便利なアイテムだ。ただし、一度使ってしまうと、そのアーマーからは二度と外すことができない。ゲーム後半に備え、使わずに取っておいたほうが無難といえるぞ。

▲ゲーム全体で入手できるポーチの数は決まっているので注意。
▶装備（武器やアイテム）や戦い方にあわせて、使うアーマーを決めよう。

新判明事項 その2 アイテムの持ちすぎはBOXで解消

「アイテムBOX」は、不要なアイテムを保管しておける便利な場所。ただし、BOXは１つ１つがまったく別のものであり、つながっているわけではない。保管する場所と何を保管するかには、十分な注意が必要。

◀ＢＯＸの形は、場所によってさまざまだ
▶必要なものを保管しておこう

BOX内に保管したアイテムは、DISC2に入っても、一応すべてが回収可能。ただし、場所によっては回収に手間のかかる場合もある。極力、不要なものから入れていこう。

新判明事項 その3 すべての敵を倒していくのがベスト

右は出現する敵を全滅させるか否かで、得られるEXPとBPに差が出るという一例だ。心構えとして覚えておこう。

◀必要な戦闘のみをこなしただけだと、こう

◀遠回りしてすべての敵を倒せば、こんな

新判明事項 その4 武器をカスタマイズせよ！

「M4A1.Mクリップ」などの改造パーツも、今回から登場する。これらは、特定の武器の性能を強化するアイテムだ。ただし、１つの武器には１つのパーツしか付けられず、付ければそれだけ重量が増し、構えやリロードが遅くなるぞ。

▶すでに改造パーツが付いている武器に使うと、前に付いていたパーツは外れてしまう
▼改造パーツは「USE」コマンドで「使う」を選ぶことで、武器に装着される

組み合わせて武器を強化！

新判明事項 その5 射撃訓練でアイテムをGET

M.I.S.T.本部にある射撃訓練場で、訓練終了後にＢＰがもらえるほどの好成績を残すと、じつは「景品」ももらえることが判明！　訓練レベルは１でもＯＫで、成績がよいほど景品の内容も豪華になっていくぞ。そして、肝心の景品交換所は火器管理室。好成績をおさめたあと、ジョディに話しかければいい。さあ、任務に旅立つ前に〝腕試し〞だ!!

▲このようにBPが加算されれば、景品がGETできると思っていい。
▶訓練場では、特別なメッセージの表示はないので注意。

新判明事項 その他 SWATの武器は回収されている!!

じつは、アクロポリスタワーでSWAT隊員から入手した装備は、今回の事件ではすべて回収されてしまっている。注意！

▼まだタワー編を未クリアの人は、リスクを負ってまで装備を集める必要はない。

◀回復アイテム、弾薬などはそのまま継続して使えるぞ

データ編

今回登場する全アイテムを完全データ化！

ここでは、今回のドライフィールド編に登場する、すべてのアイテムの詳細データを紹介（前回から引き続き登場の物も含む）。アイテムを効率よく使うために活用しよう。

Weapon 武器

強力な武器かズラリ

今回オススメの武器は、「M４A１」。威力、装弾数、弾の安さのバランスがピカイチ。早いうちに、入手しておきたい。

名称	未確認時の名称	種別	使用可能な弾薬の種類	攻撃速度	装弾数	射程	重量	BP価格
トンファバトン	なし	打撃武器	なし	5	なし	1	68	1000
M93R	なし	ハンドガン	9㎜	110	20	50	117	2000
MP５A５	サブマシンガン	SMG	9㎜	80	30	55	288	6980
			フラッシュライト	2	50	5		
P08	ハンドガン	ハンドガン	9㎜	80	7	70	87	680
PA3	なし	ショットガン	12ga	2	3	30	270	1000
M４A１ライフル	なし	アサルトライフル	5.56㎜	85	30	500	254	2450
グレネード・ピストル	グレネードランチャー	グレネードランチャー	40㎜	1	1	350	260	1680
M950	大型ハンドガン	ハンドガン	9㎜	90	100	40	227	5750

Parts パーツ

コレでキミの愛用武器がパワーアップ！

武器に装着することで、武器の性能をアップさせることができる改造パーツ。「Mクリップ」と「M９」は、ダグラスが売ってくれるぞ。

名称	効果	BP価格
M４A１Mクリップ	M４A１の装弾数を30発プラス	1800
M９	M４A１に装着できるナイフ型銃剣	980
スネイルマガジン	P08の装弾数を25発プラス	1000

Bullet 弾薬

組み合わせか重要！

弾と銃の組み合わせに注意。「９㎜パラ～」の無限弾ケースは、今回も存在。

名称	未確認時の名称	種別	火力	弾薬特性	最大所持数	BP価格（個数）
9㎜ヒドラ	9㎜弾	9㎜	15	なし	500	30（50）
9㎜パラベラム	なし	9㎜	10	なし	500	30（50）
バックショット	ショットシェル	12ga	40	EXPLOSION	200	60（10）
5.56ライフル	ライフル弾	5.56㎜	22	なし	800	100（80）
グレネード	グレネード弾	40㎜	270	BURST	100	280（4）
ライオット	グレネード弾	40㎜	60	FLASH	100	80（4）
エアバースト	グレネード弾	40㎜	220	EXPLOSION	100	450（4）
Rスラッグ	ショットシェル	12ga	90	PIERCING	200	120（10）
ファイアフライ	ショットシェル	12ga.	70	INCINDIARY	200	90（10）

Armor アーマー

アーマーごとの特殊効果に注目！オススメは？

ドライフィールドに登場するN.M.C.はどれも強力なので、許す限り性能のいいアーマーを購入したい。一番のオススメは、ダグラスが売る「PASGTベスト」。ドライフィールドに向かう前のM.I.S.T.本部で、「コンバットアーマー」が買えない(BPが足りない)場合は、ダグラスから装備を購入できるようになるまで、BPのムダ遣いはしないほうがいい。

名称	HP増加	MP増加	アタッチ数	特性１	特性２	BP価格
タクトルベスト	5	20	3	戦闘終了時のMP回復量が25%アップ	マヒ状態にならなくなる	1680
コンバットアーマー	40	10	5	GPSを装備しなくても動体探知が可能になる	沈黙状態にならなくなる	3250
ショルダーホルスター	0	20	4	攻撃速度が50%アップ	――	2580
PASGTベスト	20	0	6	毒状態にならなくなる	戦闘終了時にMP回復量と同量のHPが回復	2980
アサルトジャンパー	0	10	5	毒状態にならなくなる	――	1000
チキンプレート	60	0	5	即死級ダメージを受けてもHPが１残る	戦闘終了時にMP回復量と同量のHPが回復	1000

Item アイテム

備えあれば憂いなし！な品物いろいろ

ドライフィールドでは、Lv.１とはいえ、回復剤とMP回復水が購入できるので、意外と安心して回復アイテムを使うことができる（そのぶん、敵は強いが……）。また、前回は紹介しなかった「プロテイン」は、表の効果のほか〝最大HPが＋５される〟という効果もあるぞ。

◀入手したら、早い段階で使っていこう。装備以外でアヤの最大HPを上げる方法は、これだけだ。

名称	未確認時の名称	通常時使用	戦闘時使用	BP価格
回復剤Lv.１	タブレット	HP50回復	HP45回復	100
回復剤Lv.２	なし	HP100回復	HP90回復	180
回復剤Lv.３	小ビン	HP全回復	HP150回復	350
MP回復水Lv.１	ペットボトル	MP30回復	MP25回復	320
MP回復水Lv.２	ビン	MP全回復	MP100回復	580
解毒剤	薬剤キット	――	暗闇・マヒ・猛毒を治す	80
鎮静剤	アンプル	――	沈黙・興奮・混乱を治す	80
メース	ガス・スプレー	――	敵をマヒさせる状態攻撃	100
コンバットライト	キーホルダー	――	閃光により、敵を暗闇にする状態攻撃	60
フレア	小箱	――	暗闇にする状態攻撃	150
コーラ	カン	HP20／MP80回復	HP20／MP80回復	120
プロテイン	小ビン	HP全回復	HP全回復	10000
セカンドポーチ	ポーチ	アタッチメント＋１	――	10000
ホーリーウォーター	ビン	???	防御力増加（アタッチ装着時）	5000

Key Item キーアイテム

これを入手しなければ話は進まない！

キーアイテムは、その名のとおりゲームを進めるための〝カギ〟となる重要なもの。鍵類は、基本的に対応した扉を開けようとすれば自動的に使用されるが、なかには自発的に使用しなければならないものもある。取り忘れや、どこで使うかわからない…… などの事態に陥らないよう、右の一覧をしっかりチェックしておこう。

▲今回のキーアイテムはすべて、ストーリーを進めるために、入手が不可欠なもの。用途不明のアイテムはないぞ。

ドライフィールド編・キーアイテム一覧

名称	未確認時の名称	入手場所	使用場所
M.I.S.T特別捜査令状	なし	M.I.S.T本部でもらう	キーアイテム画面で調べられる
NMCの死体写真	JMAの写真	M.I.S.T本部でもらう	キーアイテム画面で調べられる
民間人応対マニュアル	なし	M.I.S.T本部でもらう	キーアイテム画面で調べられる
調査地域周辺地図	地図	M.I.S.T本部でもらう	――
モーテル６号室の鍵	なし	ガレージ（⑭）	バルコニー（④）
サルーンの鍵	死体の持っていた鍵	給水塔の最上部（①）	パーキング（㉒）
モンキーレンチ	なし	ガレージ（⑭）	廃屋（㉘）
ロビーの鍵	なし	ガレージ（⑭）	パーキング（㉒）
ブロンコマスターキー	ロビーで見つけた鍵	モーテルロビー（⑬）	モーテルの各部屋
ワイヤーロープ	ロープ	廃品置き場（⑪）	ドライブウェイ（⑮）
工場の鍵	なし	脇道（⑩）	脇道（⑩）
トラックのキー	なし	メインストリート（⑥）	ガレージ（⑭）
ジェリ缶	なし	倉庫（⑨）	ガソリンスタンド（㉛）
ガソリン	なし	ガソリンスタンド（㉛）	ガレージ（⑭）
王冠マグネット	マグネット	G&R厨房（⑰）	脇道（⑩）

※表内の赤い番号は、P54のマップの番号に対応しています。

データ編 表記説明

【各種データ内表記・注釈】■攻撃速度(RATE)…特定時間内に、最大でどれだけ攻撃できるかを数値化したもの。■EXPLOSION…散弾。■BURST…着弾と同時に爆発し、周囲の敵をも殺傷する弾薬。■FLASH…特殊音響弾。閃光と騒音を発する。■PIERCING…ショットガン用ライフル弾。強力な貫通能力を持つ。■INCINDIARY…焼夷(しょうい)弾。命中した物体に着火、炎上させる。■被ダメージ量／攻撃力／クリティカル率…通常の値が［数値］倍されることを表す。

ストーリー攻略編

砂漠に囲まれた町・ドライフィールド。新たな事件の予感に包まれながらも、アヤは調査に赴くが……。

マップ＆チャート付き攻略でドライフィールド［昼編］を徹底攻略！
難関となるポイントをチャートごとに詳しく解説していくぞ！

マップ内記号説明

…通行可能な扉など
…鍵などが掛かっていて通行できない扉など
T …セーブポイント(電話)
※ガソリンスタンド(31)の電話は夜編では使用不可。
B …アイテムBOXの場所
※ガレージ(14)のアイテムBOXは夜編チャート10以降使用可。
マップ …全体マップの入手場所
弾 …無限弾ケースの設置場所
1 2〜…攻略に対応したエリア番号

キーアイテム入手場所

- モーテル6号室の鍵……14
- サルーンの鍵……1
- モンキーレンチ……14
- ロビーの鍵……14(夜編)
- ブロンコマスターキー……18(夜編)
- ワイヤーロープ……11
- 工場の鍵……10
- トラックのキー……25
- ジェリ缶……2(夜編)
- ガソリン……31(夜編)
- 王冠マグネット……17

対N.M.C.攻略マニュアル

ドライフィールドには、ボスを除いて14体のN.M.C.が登場する。すでにアクロポリスタワーでも登場した6体についてはデータのみを掲載し、今回初登場となる8体については特徴や攻略法も解説している。このほかドライフィールドには2体のボスが登場するが、それらについてはチャート攻略を参照しよう。

N.M.C.DATA ドライフィールド

このシナリオはストーリー進行上、昼編と夜編に2分され、ゼブラストーカーとナイトスカベンジャーは夜編から登場する。また、全体マップが赤くなっていない状態でもN.M.C.が出現する場所があるので要注意。

▲敵の特徴を把握して戦え

名前	HP	BP	EXP
バット	1	18	5
ラット	18	22	4
モス	1	18	2
レッサーストレンジャー	180	82	42
オドストレンジャー	180	34	34
ハンプティダンプティ	280	102	152

スコーピオン

HP	68
BP	8
EXP	20

集団で現れ、尻尾の毒針で攻撃してくる。しかも、倒したときに広がる体液に触れても毒を受けてしまうので要注意。ただしショットガンなら一掃できるうえ、倒したときに体液が広がることもない。地中から突然出現することが多い。

ボーンサックラー

HP	1
BP	20
EXP	6

集団行動タイプ。こちらに近づくか、攻撃を受けると自らの頭部を炸裂させ、その衝撃で攻撃してくる。この衝撃によって近くの敵もダメージを受けるので、敵が密集しているところを狙って攻撃すれば戦闘を有利に展開できるぞ。

ブラッドサックラー

HP	1
BP	28
EXP	8

基本的な能力は、ボーンサックラーと同じ。密着されると吸血によってダメージを受けるので、接近される前に倒したい。できれば炸裂の衝撃で、周りの敵にもダメージを与えよう。夜行性ではあるが、昼編でも室内などに出現する。

マインドサックラー

HP	50
BP	36
EXP	12

集団で出現し、急降下しながら鋭いくちばし(?)で攻撃してくる。しかし、ある程度のダメージを与えると、地上に落ちて無抵抗な状態になるぞ。周りを囲まれるとやっかいなので、近い敵から順番に撃ち落とし、そのあとにトドメを刺そう。

ゼブラストーカー

HP	180
BP	36
EXP	106

体を透明化させて姿を消し、近づくといきなり攻撃してくる。透明化している間はターゲッティング不可能だが、PEかフラッシュライト（マヒの追加効果あり）で攻撃すれば姿を現すぞ。再び透明化される前に、一気に倒してしまおう。

グレイストーカー

HP	450
BP	200
EXP	500

ゼブラストーカーのパワーアップ版で、同様の戦法が有効。また、ショットガンならロックオンしていない状態でも攻撃をヒットさせることができる。ダメージを受けると姿を現すので、そのチャンスを見逃さずに攻撃をたたみかけよう。

ナイトスカベンジャー

HP	85
BP	62
EXP	10

ピョンピョン飛び跳ねながら接近し、跳び蹴りを繰り出してくる。こちらの周りを囲むように複数で襲ってくるので、逃げ回りながら攻撃しよう。ちなみに跳び蹴りを繰り出している間に攻撃すると、2倍のダメージを与えられるぞ。

デザートチェイサー

HP	200
BP	50
EXP	75

この敵は、こちらに向かって一直線に突進してくるので、左右に軸をずらして回避しよう。すると敵は、そのまま壁や障害物に衝突し、ダメージを受けて転倒するぞ。そこを攻撃するとクリティカルが出やすく、数発で倒すことができる。

最短攻略チャート ドライフィールド[昼編]

いよいよ捜査開始！ 先に解説した注意ポイントや、N.M.C.の対処法などをしっかり覚えてゲームを進めよう。

捜査を開始する前に!!

ドライフィールドに到着したら、まずは捜査の準備を整えること。㉛にはアヤの車の側に無限弾ケース、雑貨屋の前にセーブポイントがあるので、ここを拠点に行動するといい。また、所持するアイテムは厳選して、とくに使用しないアイテムは車のトランク（アイテムBOX）に保管しておこう。

◀ドライフィールドには、全部で4つのセーブポイントがある。

▶無限弾ケースから9mmパラベラムを補充できるので、弾切れの心配はない。

▲余分なアイテムは保管して、アイテム欄に空きを作ろう。

1. MISTセンターの駐車場でピアースに話しかけ、車で出動する（「ええ」を選択）

ドライフィールドに到着

2. 工場（⓭）でブレーカーの電源をONにする
3. 操作パネルを調べ、パネルのボタンを押して車の向きを変える
4. シャッターの横にあるスイッチを調べ、「押してみる」を選択
5. 金網の扉を調べ、ロックを解除する
6. 操作パネルのボタンを押し、車の向きを元の状態に戻してガレージ（⓮）へ
7. ガレージ（⓮）で、ダグラスから「モーテル6号室の鍵」をもらう
8. モーテル6号室（❸）のベランダにあるハシゴを下りる
9. 給水塔（❾）でレバーを上げ、バリケード内に進入。戦闘終了後、ハシゴを上る
10. ❶でのイベント後、レバーを上げる
11. 給水塔最上部で死体を調べ、「サルーンの鍵」を入手する
12. G&Rの厨房（⓱）で冷蔵庫を調べ、「王冠マグネット」を入手する
13. 脇道（❿）でインターホンを調べ、「呼び出す」を選択
14. 壁の下の金網を調べ、「王冠マグネット」を使って「工場の鍵」を入手する
15. ハウストレーラー（⓬）でダグラスに話しかけ、「シェルターについて～」を選択
16. 廃品置き場（⓫）の手前で「ワイヤーロープ」を入手
17. ドライブウェイ（⓯）の古井戸の前で「ワイヤーロープ」を使い、古井戸を調べて❻へ
18. 地下水道（❼）の両端にあるスイッチをONにする
19. 廃屋（㉘）でクローゼットの側面を調べる
20. ハウストレーラー（⓬）でダグラスに話しかけ「ほかにも聞きたいんだけど」を選択
21. ガレージ（⓮）の工具棚で「モンキーレンチ」を入手
22. 廃屋（㉘）のクローゼットの前で「モンキーレンチ」を使い、壁の穴を調べる
23. 廃屋（㉙）でのイベント後、UNKNOWNMANと戦闘に。戦闘終了後、ムービーが挿入される

ドライフィールド夜編へ

2 まずは電源をON!

工場（⓭）の奥にあるブレーカーを調べ、レバーを「上げる」と部屋の電源が入った状態になる。

▲赤く光っているので一目瞭然。さっそく調べて、電源を入れよう。

3 3つのボタンで車の向きを変えよう

次の目的は、シャッターの横にあるスイッチを押すこと。しかし、そのままの状態では、車が邪魔になってスイッチの場所まで行くことができない。ここは、入口の正面にあるパネルを操作して、車と金網の間を通れるように、車の向きを変えよう。

◀▲操作パネルを調べると、画面が切り替わる。ボタンは左からUP（黄）、DOWN（青）、TURN（赤）となる。

4 ロックを解除!

シャッターの横のスイッチを調べて、「押してみる」を選択するとシャッターのロックが解除される。

▲赤く光っている部分がスイッチ。忘れずに押しておこう。

5 金網の扉はココ!!

下の画面写真の位置に金網の扉がある。ここを調べて、「解除する」を選択すれば、扉のロックが外れるぞ。

▲発見するのが非常に困難な扉。解除後は、反対側からも開けられる。

6 金網の扉を抜けてガレージへ向かえ!!

この時点では、車が邪魔でシャッターを開けることができない。シャッターを開けるには、車の向きを最初の状態に戻す必要があるぞ。もう1度、操作パネルのボタンを押して、車の向きを元に戻そう。あとは金網の扉を抜けて、シャッターを開ければOK。なお、油圧リフトが下がっているときは、車のトランクを開けることが可能。トランクの中には……。

▲車の向きが元の状態でないと、シャッターを開けることができない。最初の状態に戻してやろう。

CHECK POINT アイテムBOXを利用

モーテル6号室（❸）にはアイテムBOXが設置されており、アイテムを最大10個まで保管することが可能。しかもBOXの中には、最初から「鎮静剤」が2個、「9mmパラベラム」が50発入っているのだ。

▲この箱がアイテムBOX。中継地点として利用しよう。

◀BOXの中にはアイテムが。忘れずに回収しよう。

場所別・出現N.M.C.&落とすアイテム（昼編）

出現場所	出現N.M.C	出現タイミング	落とすアイテム
❹[illegible]	オドストレンジャー×3	チャート7~9	なし
	スコーピオン×6	チャート10~22	なし
❻古井戸の底	バット×8 ※1	チャート17~22	なし
❼地下水道	グレイストーカー×1	チャート18~22	プロテイン、ラスラッグ×10
❽ワインセラ	バット×8、ラット×2	チャート17~22	なし
❾給水塔	デザートチェイサー×8	チャート9	回復剤Lv2
	スコーピオン×5	チャート10~15	なし
	スコーピオン×7	チャート16~22	なし
❿脇道	デザートチェイサー×1	チャート10~13	MP回復剤Lv1
	スコーピオン×7	チャート16~22	なし
⓫廃品置き場	スコーピオン×4 ※1	チャート16~22	なし
⓮ガレージ	マインドサックラー×5	チャート10~15	なし
	マインドサックラー×3	チャート16~22	なし
⓯ドライブウェイ	バット×25	チャート[illegible]~[illegible]	コンバットライト
⓰G&R	マインドサックラー×5	チャート[illegible]~[illegible]	なし
⓱G&Rの厨房	マインドサックラー×3	チャート[illegible]~[illegible]	コンバットライト
	マインドサックラー×2、ラット×5	チャート16~22	なし
㉑モーテル2号室	オドストレンジャー×2	チャート2~15	なし
	マインドサックラー×2、ボーンサックラー×4	チャート16~22	なし
㉒駐車場	デザートチェイサー×2	チャート7~9	なし
	デザートチェイサー×1、スコーピオン×6	チャート10~22	9mmヒドラ×50
㉓公衆トイレ	オドストレンジャー×1	チャート2~15	MP回復剤Lv[illegible]
	ボーンサックラー×7	チャート16~22	なし
㉔モーテル1号室	ボーンサックラー×2	チャート7~15	フレア
	オドストレンジャー×1、ボーンサックラー×4	チャート16~22	なし
㉕メインストリート	デザートチェイサー×1	チャート2~6	9mmヒドラ×50
	スコーピオン×6	チャート7~9	解毒剤
	デザートチェイサー×2	チャート10~22	なし
㉖雑貨屋	ブラッドサックラー×5	チャート17~22	フレア
㉗土産物屋	マインドサックラー×1、ボーンサックラー×2	チャート17~22	なし
㉙廃屋	UNKNOWNMAN×1	チャート23	なし
㉛[illegible]	デザートチェイサー×1	チャート17~22	なし

※1：マップに赤く表示されない（その場に行くとエンカウント）。

9 デザートチェイサーを倒して給水塔へGO!

給水塔(⑨)に着いて、そのまままっすぐ進むとデザートチェイサーとの戦闘に突入する。このあと、奥にあるレバーを調べて「上げる」を選択すると、一定時間バリケードのゲートが開く。ゲートが閉まる前にバリケード内に入り、敵を全滅させると貯水タンク(①)へ続くハシゴが下りてくる。

バリケード内に侵入せよ!

◀▼ゲートを開けると、途中の道に敵が出現するようになる。画面が切り替わる瞬間に攻撃してくるので注意。

デザートチェイサーに注意!

10 レバーを上げておかないと…

貯水タンク(①)を奥へ進むと、カイルとの会話イベントが発生。そのあと画面中央にあるレバーを調べて、「上げる」を選択するとゲートを開くことができる。ここでゲートを開かないと、バリケードの外に出ることはできないぞ。

◀ココを調べて、「上げる」を選択するだけでOK

11 死体を調べて「サルーンの鍵」をGET!

①のレバーの右側にあるハシゴを上ると、給水塔最上部へ行くことができる。最上部の奥には死体が横たわっており、それを調べると「サルーンの鍵(死体の持っていた鍵)」を入手できる。この鍵を持ってG＆R(⑱)の裏口の扉を調べると、ロックが解除されて厨房(⑰)に入れるようになるのだ。厨房では新たなキーアイテムが手に入る。

◀最上部の奥に見えるゴミのようなものが死体。調べると「サルーンの鍵」が手に入るのだ。

▼N.M.C.に殺されたG＆R店長の死体。調べると起き上がる……ということはないので安心しよう。

CHECK POINT デザートチェイサーとの有効な戦い方!

P54でも説明したとおり、転倒中のデザートチェイサーを攻撃するとクリティカルが出やすい。また、この敵は1度攻撃すると、必ずこちらへ突進してくる。この2つの特性を利用して、ワザと敵の突進を誘発して壁際で回避してみよう。すると敵は壁に激突して転倒するので、一気にダメージを与えられる。

クリティカルヒット連発

◀敵は2体ずつ、全部で8体も出現する。だが、その習性をうまく利用すれば……!

12 冷蔵庫はココ!

G＆Rの厨房(⑰)の奥にある冷蔵庫を調べると、「マグネット(識別後は「王冠マグネット」)」が手に入る。ただし、厨房には3体のマインドサックラーがいるので注意しよう。

▶冷蔵庫以外にも、あやしげな場所を調べてみよう

13 ダグラスを呼ぼう

脇道(⑬)を奥へ進むと、デザートチェイサーとの戦闘に突入する。この戦闘に勝利すれば、扉の横のインターホンを調べることができる。調べて「呼び出す」を選択しよう。

▶戦闘中に調べても選択肢は発生しない。まず敵を倒せ

14 鍵を右上の穴までたぐり寄せる?

脇道(⑩)で、扉の左下にある金網の部分を調べると、画面が下の写真のような拡大画面に切り替わるぞ。金網の向こう側には「工場の鍵」がぶら下がっており、金網の右上には穴が空いている……。ここでは、何かのアイテムを使うことで、鍵を穴のところまで引き上げることができる。そのアイテムとは……。

▲赤い丸の部分が鍵のある場所。なお、この時点で⑮からは工場(⑬)へ入れなくなっている。

◀鍵は金属製。金属を動かせるモノと言えば……? どこかで入手しているはずだぞ。

少しずつ慎重に…

CHECK POINT ハウストレーラーで装備を整えよう!

ハウストレーラー(⑫)では、ダグラスが武器やアーマーなどを売ってくれるぞ。M.I.S.T.センターの火器管理室よりも品ぞろえは豊富で、中でも「M4A1ライフル」と「M9」の組み合わせが一番のオススメ品。弾薬も80発で100BPと非常にお手頃で、主力武器として使ってもいい。今後、ダグラスはこの場所にいることが多いので、所持BPと相談してお目当てのものを購入しよう。

◀敵の対処法さえしっかり身につければ、「M9」だけでも互角以上に戦えるぞ。

◀新しい武器やアーマーがいっぱい。どれにするか目移りしちゃうね。

オススメは「M9」!

P08 軽さがウリのハンドガン

重量が軽く、構えやリロードに要する時間がかなり短い。ただ、使用する弾薬が9㎜弾だけに威力が低く、装填可能弾数が7発と少ないので、主力武器には向かない。写真はマガジン改造後の姿だ。

Mクリップ 最大90発の装填が可能に!!

M4A1ライフルの改造パーツ。1つにつき装填可能弾数が30発追加され、2つまで同時に装備することができる。武器自体の装填可能弾数も合わせると、最大90発もの弾薬が装填可能になる。

M9 切れ味抜群のナイフの性能は?

M4A1ライフルの改造パーツで、攻撃力の高さは折り紙付き。武器を振り下ろすときの動作が鈍いという難点はあるが、敵に応じて戦い方を工夫すればかなり使える。だが、ボス戦には不向き。

購入可能アイテム

	名称	必要BP
武器	P08	680
	PA3	1000
	M4A1ライフル	2450
	M4A1 Mクリップ	1800
	M9	980
	グレネード ピストル	1680
弾薬	9㎜パラベラム×50	30
	バックショット×10	60
	5.56ライフル×80	100
	グレネード×4	280
	ライアット×4	80
アーマー	ショルダーホルスター	2580
	PASGTベスト	2980
アイテム	回復剤Lv1	100
	MP回復水Lv1	320
	解毒剤	80
	鎮静剤	80
	コンバットライト	60
	[illegible]	100

16 フリントのあとを追って…

廃品置き場（⑪）に出ると、フリントが「ワイヤーロープ」のある場所へ案内してくれる。見失わないように彼（?）の後を追いかけよう。

◀この場所では地中からスコーピオンが出現するぞ。要注意！

▶赤い丸の場所に「ワイヤーロープ」が落ちている。素早く回収しよう

17 ワイヤーロープを使おう

ドライブウェイ（⑮）にある古井戸の前で「ワイヤーロープ」を使うと、古井戸の底（⑥）へ降りられるようになる。なお、チャート14以降はこちらから工場（⑬）へ通じる扉がロックされてしまうが、内側からロックを解除すれば問題ない。

▲「ワイヤーロープ」を使ったあと、古井戸を調べて下へ降りよう

18 ブレーカーのスイッチをONにしよう！

地下水道（⑦）には、ブレーカーのスイッチが1つずつ道の両端に設置されている。両方のスイッチをONにすると、マップ⑥～⑧のライトがついて、部屋が明るくなるぞ。

◀▲部屋が明るくなって、敵との戦闘も互角に戦えるようになる

CHECK POINT 明かりがつくとイイコトが…!?

⑥やワインセラー（⑧）には、部屋が[illegible]と何があるのか[illegible]に気づいていたかな？　それらのポイントは、部屋が明るくなれば調べることが可能なので、[illegible]発見できるかもしれないぞ。

◀壁のすき間[illegible]

19 壁に固定されたクローゼットを調べよう

廃屋（㉘）の奥には、クローゼットが置かれているが、その側面を調べると、ボルトで壁に固定されていることがわかる。工具といえば、真っ先に思い出すのが修理工のダグラス。彼に頼めばボルトを外すための工具を貸してくれるので、さっそくハウストレーラー（⑫）に行こう。

◀このクローゼットを調べるとよく見ると、床に引きずった跡が。これは一体？

CHECK POINT グレイストーカー完全必勝法!!

グレイストーカーは手強く、苦戦している人も多いはず。だが、この戦闘に限り、絶対に敵の攻撃を受けない安全地帯があることが判明。それはワインセラー（⑧）の扉の前。その場所にいると敵は攻撃してこないので、無傷で倒すことができるのだ。

◀この戦法にはショットガンが必[illegible]の

21 部屋の奥に工具棚があるぞ!!

ハウストレーラー（⑫）でダグラスの了解をとったら、その足でガレージ（⑭）へ向おう。工具棚は、廃品置き場（⑫）側からガレージへ入り、トラックをグルッと迂回する感じで進んだ突き当たりの隅にある。棚を調べると「モンキーレンチ」が手に入るので、廃屋（㉘）まで戻ろう。

◀チャート20以降に棚を調べても「モンキーレンチ」は入手できないぞ。

22 穴を通って隣の家に入ろう！

再び廃屋（㉘）に入ったら、ボルトの前で「モンキーレンチ」を使おう。するとクローゼットがあった位置に大きな穴が出現するので、穴を調べて廃屋（㉙）へ抜けよう。そこではボス（UNKNOWNMAN）が待っているので、事前に戦闘準備を。

◀穴を調べると廃屋（㉙）へ抜けられる　武器や弾薬、回復アイテムの装備も忘れるな

BOSS 謎の男 (UNKNOWNMAN)

HP	BP	EXP
1100	300	800

廃屋（㉙）の中へ進むと、会話イベント[illegible]は剣を持っており、振り下ろし、水平斬り[illegible]心に攻撃してくる[illegible]ジを受ける）が、[illegible]は、攻撃する瞬間[illegible]ージが2倍になる[illegible]の瞬間を見計らって[illegible]後に回り込み、威力[illegible]高く、出の早いパイロキネシスで攻撃[illegible]Lv.1でも150[illegible]メージを与えることができるぞ。

◀ある程度距離をとって待機。ボスが攻撃を繰り出した瞬間に背後へ回り込み。

◀ターゲッティングで狙いを定めてから、パイロキネシスを発動！[illegible]ダメージを与えたぞ。

23 気を失ったアヤは…

謎の男との戦いのあと、アヤのミトコンドリアが暴走!?　謎の男は灼熱の炎に包まれ、アヤはそのまま気を失ってしまう。そして、再び目覚めたアヤの前に現れた人物は……。このムービーのあと、さらに激動の［夜編］がスタートする！

最短攻略チャート ドライフィールド[夜編]

謎の男との戦闘後、不意に意識を失ったアヤ。再び廃屋で目を覚ましたそのとき、あたりはすでに夜だった……。

1 カイルは役立たず!?

夜編が始まった直後、廃屋（㉙）で仲間になってくれるカイル。彼はアヤの後ろをついて動き、N.M.C.が現れると"威力の強い単発の銃"で、アヤを援護してくれる。放っておいても、戦闘中なら勝手に駆け回ってくれる便利な存在だが……。そんな彼の手を借りられるのも、ドライフィールド編では、実はチャート2で、アヤが自分の車のところにたどり着くまで。どこが、協力者なんだか？

▲カイルにも、一応HPが設定されている。彼が死んでしまうと……？

2 レジを開けるパスワードは？

ダグラスからもらった「ロビーの鍵」で入れる、モーテルのロビー（⑱）には、鍵のかかったレジスターがある。じつはレジの中には、モーテルのすべての部屋を開けることができる「マスターキー」が隠されているのだ。このレジは、4ケタのパスワードを入力すれば開けることができるが、そのヒントとなるのが2号室（㉑）にあるアーブの絵と、1号室（㉔）のホリディの絵。2人の年齢差に注目すると……！

▲モーテルロビーには、電話もあるので活用するといい。

◀レジの後ろの貼り紙によると、ホリディが「30」歳のとき、アーブは「??」歳？ これを順に……

3 「ジェリ缶」をGETせよ！

ダグラスに頼まれた"ガソリンを汲む物"が、❷の倉庫で手に入る「ジェリ缶」だ。倉庫の奥の壁側にある、黄緑の物体がそれなので、しっかりGETしよう。また、「ジェリ缶」を入手したあと、チャート6の前にハウストレーラー（⑫）のダグラスと会話すると、「ガソリンを汲んでこい」というメッセージも聞けるぞ。

▲「ジェリ缶」は、意外と気づきにくい場所にある。とにかく、倉庫の奥の壁側を調べよう。

◀「ジェリ缶」を取ると、そのまま戦闘になる。戦闘態勢を整えてから、缶を取るように。

●怪しげな金庫を発見!!

❷の倉庫には、黒い耐火性の金庫もある。金庫は4桁のナンバーロック式になっているのだが……。現状では、解除する手がかりはほとんどない。だがじつは、ドライフィールドのあちこちにある"謎の落書き"が、そのヒントになるらしい。

▲金庫があるのも、倉庫の奥。見るからに、いい物が隠されていそうなのだが……。

▼この「　」でくくられた文は、どうやらそれぞれ、特定の数字1つを差しているらしい

▲チャート5の時点でも、ナンバーを入力することは可能。全通り試してみるとか……？

この文章に一体どんな意味が!?

昼編マップとの違いに注意！

ブロンコマスターキーの入手で、昼編に比べ探索範囲が広がる夜編。あたりはかなり暗くなるので、N.M.C.との不意の遭遇には注意すること。こまめにセレクトボタンでチェックだ。

▲雑貨屋前のセーブポイントは使用不可能になるので注意！

1. 謎の男との戦闘後、（㉙）の廃屋で目覚める

2. カイルに頼まれて、自分の車を取りにガソリンスタンド（㉛）へ

3. ハウストレーラー（⑫）のダグラスに「車を貸して」と話し、「ロビーの鍵」を入手
4. モーテルロビー（⑱）で、「ブロンコマスターキー」を入手する
5. モーテル2Fの倉庫（❷）で「ジェリ缶」を入手する
6. ガソリンスタンド（㉛）で「ジェリ缶」にガソリンを汲む

7. ガソリンをカレージ（⑭）にいるダグラスに届ける
8. モーテル6号室（❸）のベッドを調べて眠る
9. モーテル2Fのバルコニー（❹）でバーナーと戦闘
10. メインストリート（㉕）でダグラスと会話をして、「トラックの鍵」を入手する
11. ハウストレーラー（⑫）でダグラスと会話
12. ガレージ（⑮）でカイルと会話後、トラックで出発

ドライフィールド終了

場所別・出現N.M.C.&落とすアイテム（夜編）

出現場所	出現N.M.C.	出現タイミング	落とすアイテム
❷倉庫	ゼブラストーカー×3、※1	チャート4～6	回復剤Lv3
	ゼブラストーカー×1、ナイトスカベンジャー×4	チャート9	なし
	ナイトスカベンジャー×6	チャート10～11	ファイアフライ×10
❹バルコニー	ナイトスカベンジャー×5	チャート1～2	なし
	ゼブラストーカー	チャート4～6	なし
❺モーテル5号室	オドストレンジャー×2、モス×2	チャート4～6	なし
	ナイトスカベンジャー×5	チャート10～11	ライオット×4
❻古井戸の底	ゼブラストーカー×1	チャート1～2	ファイアフライ×10
	ハンプティダンプティ×2	チャート9	9mmヒドラ×50
❼地下水道	ナイトスカベンジャー×5	チャート1～2	なし
	ハンプティダンプティ×3	チャート9	回復剤Lv2
❽ワインセラー	ナイトスカベンジャー×5	チャート1～2	なし
	バット×6、ラット×5	チャート9	なし
❾給水塔前	モス×6、ナイトスカベンジャー×3	チャート1～2	なし
	ゼブラストーカー×3	チャート9	なし
❿路地	バット×12	チャート1～2	なし
	モス×10、デザートチェイサー×1	チャート9	回復剤Lv2
⓫廃品置き場	ゼブラストーカー×2 ※1	チャート1～2	ファイアフライ×10
	ゼブラストーカー×3	チャート4～6	なし
	マインドサックラー×2、デザートチェイサー×2	チャート10～11	フレア
⓮ガレージ	ナイトスカベンジャー×4	チャート1～2	なし
	ゼブラストーカー×3	チャート3	なし
⓯ドライブウェイ	バット×12	チャート1～2	MP回復水Lv2
	バット×12	チャート9	なし
⓰G&R	ブラッドサックラー×2	チャート1～2	なし
	ナイトスカベンジャー×4、ブラッドサックラー×1	チャート10～11	なし
⓱G&Rの厨房	ラット×5、ナイトスカベンジャー×2	チャート1～2	なし
	ブラッドサックラー×1、ラット×5、モス×2	チャート9	なし
⓳モーテル3号室	オドストレンジャー×1、ブラッドサックラー×4	チャート4～6	なし
	ブラッドサックラー×3、ナイトスカベンジャー×3	チャート10～11	9mmヒドラ×50
⓴モーテル4号室	オドストレンジャー×2	チャート4～6	なし
	ブラッドサックラー×4、モス×3	チャート10～11	なし
㉑モーテル2号室	ブラッドサックラー×6	チャート1～2	コンバットライト
	ブラッドサックラー×4、スコーピオン×3	チャート10～11	なし
㉒パーキング	モス×4、デザートチェイサー×2	チャート9	なし
	スコーピオン×5、デザートチェイサー×1	チャート10～11	なし
㉓公衆トイレ	ブラッドサックラー×6	チャート1～2	なし
	ラット×6、モス×5	チャート9	なし
㉔モーテル1号室	ナイトスカベンジャー×3、ブラッドサックラー×2	チャート1～2	なし
	モス×3、スコーピオン×5	チャート10～11	なし
㉕メインストリート	モス×5、デザートチェイサー×1	チャート1～2	なし
㉖雑貨屋	モス×4	チャート1～2	なし
	ナイトスカベンジャー×3	チャート4～6	なし
	モス×3、スコーピオン×4	チャート10～11	なし
㉘[illegible]屋	モス×4	チャート1～2	なし
	ナイトスカベンジャー×4	チャート9	なし
㉗土産物屋	スコーピオン×2	チャート1～2	なし
	ブラッドサックラー×8	チャート9	なし
㉙廃屋	ナイトスカベンジャー×4、ブラッドサックラー×2	チャート4～6	回復剤Lv2
	ブラッドサックラー×2、スコーピオン×5	チャート10～11	なし
㉚廃屋前通路	モス×5、デザートチェイサー×2	チャート4～6	なし
	マインドサックラー×4、デザートチェイサー×1	チャート10～11	9mmヒドラ×50
㉛ガソリンスタンド	ナイトスカベンジャー×9	チャート1～2	回復剤Lv2
	デザートチェイサー×2	チャート9	なし

8 ボス戦の前にザコを一掃しよう！

チャート7でダグラスにガソリンを渡したあと、アヤはモーテル6号室（❸）で休むように言われる。クリアするだけなら、その言葉通りに6号室のベッドで「寝る」を選択すればOK。だが、直前のチャート7の行動は、じつはN.M.C.出現の切り替えタイミングになっているのだ。ここで、すべてのN.M.C.を倒しておけば、かなりのEXPとBPが稼げる。ボス戦前の最後の調整に!!

▲セレクトを押せばわかるように、マップは真っ赤っ赤だ！

●G&Rのイベントをチェック

また、チャート7～8の間に、G&R店内（⓰）にいくと、今まで姿をくらましていたカイルがカウンターで（酒を）飲んでいるシーンを見ることができる。このイベントも、クリアには直接関係ないのだが、謎の多いカイルという男を知るためにも、ぜひ押さえておきたいところ。

▲いつの間にか、G&Rにいる真意の読めない男だ……。

CHECK POINT パラサイトエナジーを効率よく使おう

この時点まで話を進めていればかなりのEXPがたまっているはず。そこでボス戦に入る前に、[illegible]PEの強化をしておこう。[illegible]すれば、効果がアップするだけでなく、発動までの時間も短くなるという特典が付くぞ。下で各PEの強化に、どれだけのEXPが必要かを表にしたので、参考にしてほしい。[illegible]をしたとき、MPはMAXまで回復する。あえてボス戦の直前でPEを[illegible]や強化をして、MPを完全回復……といのも1つのテクなのだ。

◀ヒーリングなど、危険な局面で使うことが多いPEは、発動[illegible]

パラサイトエナジー強化に必要なEXP値

名称	Lv.2	Lv.3	名称	Lv.2	Lv.3
パイロキネシス	1250	3000	ヒーリング	1750	4000
コンバッション	1750	4000	メタボリズム	1250	3000
ネクローシス	1250	3000	アンチボディ	1250	3000
プラズマ	1750	4000	エナジーショット	1750	4000

9 キミはバーナーを倒せるか？

細かい戦い方はBOSS攻略を参照してもらうとして……じつはこのボス戦にはちょっとした分岐がある。その条件となるのが「3分以内に一定以上のダメージを与えられたかどうか」。話の大筋には関係ないが、バーナーに逃げられてしまって悔しい思いをした人は、なるべく早くダメージを与えるように再挑戦してみよう。

▲チャート8で寝てしまうと、ボス戦に直行！　寝る前に必ずセーブしよう。そうすれば、入浴シーン（笑）も何度も見られるしね

▶3分以内の条件を満たせば、倒す前に一度「バーナーが苦しみもだえるムービー」の演出が入る。チェックしよう

◀戦闘後に得られるアイテムも変化する。倒したほうが貴重な物が入手できるが、どちらになるかはキミの腕しだい？

●結果しだいで…

アクロポリスタワー編と違い、ボス戦終了後にも、まだまだドライフィールド編は続く。チャートの11にもあるように、ボス戦後にダグラスと話すと、バーナーを倒したお礼に右の2つアイテムのどちらかをもらうことができるのだ。ただ、どうプレイしても、どちらか一方しか入手できないらしい。その辺にバーナーの生死が絡んでいるようなのだが……。

◀ちなみに、クリアするだけなら、チャート11は飛ばしてもOK。最短クリアを目指す人は覚えておこう

撃退後にはごほうびも！

M950

◀100連発のピストル。使用弾が9mmと不安も残るが、M93Rの代わりに使っても○。

チキンプレート

◀なかなか高性能なアーマー。戦闘があまり得意でない人はこちらのほうがおトク？

BOSS バーナー

HP	BP	EXP
4650	1000	2000

これまでの敵のなかで最長最大の身体を持[illegible]。見ての通り、HPも非常に高い強敵だが、[illegible]攻撃方法とその対処法さえわかれば、[illegible]右で、そのテクニックを伝授しよう。[illegible]いになるため、移動するときは[illegible]う。少ない移動で、うまくよけよう[illegible]引っかかり、余計なダメージを[illegible]

▼基本は（アヤの）攻撃→[illegible]ってよけて→また攻撃[illegible]し、アンチボディやエナジーショットを併用するのも効果的だぞ。

[illegible]一方、逃がしたときは「回復剤Lv.2」と「MP回復剤Lv.1」が入手可能。

●この攻撃が来たら…技別対処法を紹介

火を噴く

●一気に[illegible]けろ！

[illegible]

▲[illegible]の向こうの通路も使えるので、画面奥に逃げるのが吉。

叩きつける

●攻撃の方向を見切ろう

[illegible]

▲じつは[illegible]のアンチボディを常にかけておくようにしたい。

手で払う

●攻撃方向は一定だぞ

[illegible]れば、簡単に回避でき[illegible]

▲6号室の[illegible]方向に逃げても回避はできる。この位置をキープ！

つかむ

●つかまれたら暴れよう

攻撃のモーション自体は、"手で払う"と似ているが、攻撃スピードは遅いのでよけるのは簡単。もし、つかまれてしまっても、+キーを連打すれば、つかまれている時間を短くできるぞ。また、つかまれたままでもでき[illegible]攻撃は、クリティカル[illegible]

▲アヤを[illegible]の辺りまで持ってきたら、攻撃のチャンス。銃を構えて撃ちまくろう。このチャンスは逃すな！

パラサイト・イヴ2

ときめきメモリアル2

女の子４人の攻略＋幼年期特殊イベントのダブル情報で、年末の『ときめき2』ライフは充実!!

発売中 SLG ▶¥6,800（CD5枚組）、☆限定版¥9,800 ▶コナミ ▶MC（3～15ブロック）、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

『ときめき２』ってシステム的には前作と同じだけど、攻略的には違う。特に女の子との仲がクセモノで、いわゆる“彼女の親友”的な立場の子とは、ナンホつきあっても評価がピクリとも動かないことも。途中でほかの子に鞍替えってことはまず無理かな。そのほかで気になるのはランダムイベント。スクール水着とか下校途中の会話って、ほとんど見られないから。匠との下校中の会話があるのも最近知ったし。奥が深い。　（バオウ中里）

●イベントと会話がよくわかる！ 超濃厚攻略ファイル PART2

ＰＡＲＴ２では白雪美帆、赤井ほむら、八重花桜梨、佐倉楓子の４人をフィーチャー。会話選択とイベント発生条件がそろえば、あと必要になるものはキミの努力だけ！

白雪美帆 SHIRAYUKI MIHO

手間いらず、カンタンときめき

全体的にバッチリ評価が得られやすいので、当然ながら仲良くなりやすい。好きなデートスポットに誘うときは、ショッピング街とそれ以外を交互に選ぶようにすれば、不良にからまれる心配もないぞ。「２人きりのクリスマス」は情報誌でタワーを知っていないと発生しないので要注意。

▲美帆の特殊イベントはほかの子と比べて後半の比重が高い。それまでに仲良くなっておくことが大事。

●ＴＥＬ　：△○□－○×△△
●誕生日　：２月24日
●星座　：魚座
●血液型　：Ｂ型
●身長　：156cm
●体重　：41kg
●３サイズ：①Ｂ78／W55／Ｈ79
②Ｂ79／W56／Ｈ80
③Ｂ79／W57／Ｈ81
●所属部　：演劇部
●趣味　：絵本収集、占い全般
アンティーク人形収集
●好きな物：かわいい物
ケロケロでべそちゃんグッズ
●嫌いな物：うるさい物
ケバケバしい物
●特技　：現実逃避
自分のペースに巻き込む

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
占い当日	2001/11/3	A	同じクラスで、文化祭出展は占いの館を選択すること
占い	DISC2、3	C	平日に10%の確率で発生する
占い2	DISC2、3	C	「占い」の発生後、平日に10%の確率で発生する
占い3	DISC3、4	B	「占い2」必須
占い4	DISC4、5	A	翌日曜にデートの予定、部活練習日がないとき、10%の確率で発生。「占い3」必須
寝起きゲット	夏合宿３日目	B	演劇部に所属していること
２人きりのクリスマス	2001/12/24	A	美帆に告白される状態で、タワーへデートに行けること
瞬間移動	DISC4、5	B	室内プールでデートすると発生
サンタクロース	DISC3、5	A	12/1～12/25の間に、ブティックかファンシーショップでデートすると発生
河川敷きの花	DISC5	A	河川敷公園でデートすると発生（雨不可）。幼年期「花を植える」必須
ケロちゃん登場	DISC2	D	ファンシーショップではじめてデートすると発生
彫刻を壊す	DISC5	B	美術館の彫刻展に行くと発生する
神様にお願い	[illegible]	A	美帆と初もうでに行くと発生。幼年期「神社でお願い」必須
誕生日決戦	2002/2/24	C	あるキャラがときめき状態のとき、美帆にプレゼントを渡すと発生

神様にお願い

▲初もうでで熱心に祈る姿に、幼い日の思い出がふとよぎる。

河川敷きの花

▲小さいときに一緒に植えた花のこと、キミは覚えてる？ [illegible] と一緒に見に行こう。

ケロちゃん登場

◀あ～、美帆ちゃんが壊れた。ではなく、大好き [illegible] 筋金入りだね。

ときめき番外地

特殊イベント一覧のうち、評価はAがときめき、Bが友好、Cが普通、Dが悪い状態と考えよう「ＤＩＳＣ～」は、そのディスクでプレイする期間で発生するという意味で、たとえばＤＩＳＣ４なら2001年４～８月の間となるぞ　そのほか、好きなプレゼント、プロフィールの１、２、③は、それぞれ１、２、３年生時のことだ

MESSAGE BEST SELECT DATA

小さな文字でびっしりの、大きなお役立ちデータ

すべてのデートの会話に最適な選択をあなたに贈ります。それではみなさん、よいデートを。

●河川敷公園

・趣味
「アンティーク人形の収集と読書 そして占い全般ですね。
・好きな場所
「ここのよう…、静かな所が好きですよ」
・嫌いな場所
「騒がしい所ですね。あと、運動が苦手ですから、そういう所は駄目ですね。
・悩み事
「私には、占いがありますから、大丈夫ですよ」
・進路
「脚本家になれればいいなって、……思ってます」
・好きな物
「アンティーク人形や絵本とか、可愛い物が好きですよ」
・嫌いな物
「派手な物とスポーツが嫌いですよ。でもスポーツは 嫌いというより苦手ですね」

●中央公園

■並木道
・1年目A
「ここで向かい合っていると 何か起こ 」
恋愛小説の一節のように？」
・1年目B
「シナリオで行き詰まると ここに来た 」
そういう気晴らしは大切だね
・2年目A
「ここで男の人と歩くの、ずっとあこが 」
「じゃあ、もう一度歩こうか？」
・2年目B
「ここって、犬を散歩させる姿が 絵に 」
連れている犬は大型犬がいいね。
・3年目A
「私、この並木道の景色が、大好きなんです」
「次の季節が楽しみになる景色だね」
・3年目B
「私 少し歩き疲れてしまいました」
「俺も少し疲れたかな

■池と噴水
・1年目A
「アヒルさんの親子が、泳いでますよ」
「一羽だけ白鳥になるんだよ。
・1年目B
「鳩が噴水で水を飲んでいます」
ほのぼのとした光景だね
・2年目A
「ここからだとビルが見えますね」
蜃気楼みたいで幻想的だね。
・2年目B
「噴水って、きれいですね」
「水の芸術だからね。
・3年目A
「池は見ていて飽きないですね」
自然の調和が見せる芸術だよ。
・3年目B
「噴水は夜になると、止まってしまうん 」
「少し残念だよね」

■桜並木
・2年目A
「風に舞う花びらって 幻想的ですね。
いきなり妖精が現れてもおかしく……」
・2年目B
「桜も散ってしまうんですよね」
「それも風流でいいね。
・3年目A
「桜が満開です」
「日本人で良かったと実感するよ」
・3年目B
「お花見の用意、してくれば良かったですね」
「なんか買って、結局お花見をしよう」

●美術館

■西洋展示
・1年目A
「美術館には、よく来るんですか？」
「うん、何となく絵を見るのは好き 」
・1年目B
「見るところが多いと悩みますね。どこ 」
白雪さんの好きな所からでいいよ」
・2年目A
「どの絵が好きですか？」
「さっき見た、騎士の西洋画かな
・2年目B
「私も、こういう絵なら描けそうです」
「今度、二人で描いてみようか？」
・3年目A
「こういう不思議な絵が、どうしたら描 」
「妖精さんと一緒に描くんじゃないかな」
・3年目B
「あの絵、タイトルがないですね」
「ノンタイトルが、タイトルなんだよ。

■ガラス工芸展
「一度でいいですから、こんなきれいな 」
「一つ、こっそりと持って帰ろうか？
二度目以降 ×

■彫刻展
「あの天使さんは、何を見ているのでし 」
誰かを見守っているんじゃないかな。
二度目以降 ×

●植物園

・1年目A
「これだけの緑に囲まれると、すごく安 」
うん、昼寝がしたくなるよ。
・1年目B
「花の香りって、優しいですよね」
「すごく気持ちが和むよ。
・2年目A
「ほらっ、あそこ。実がなっていますよ」
「南国の実かな？」
・2年目B
「チューリップです。可愛いですね」
「童話とか思い出すね」
「黒いチューリップって、幻の花な……」
・3年目A
「花占い、しませんか？」
「いったい、何を占うの？
・3年目B
「あなたは どんな花が好きなんですか？」
「ひ そりと野に咲く名もない花

●神社（縁日）

・1年目
「浴衣も久しぶりです。どうですか？」
すごく似合ってる、可愛いよ
・2年目
「私の浴衣姿、おかしくないですか？」
そんな事ないよ、すごく似合ってる。
・3年目
「この浴衣、占いで決めたんですけど似 」
すごく似合ってるよ。可愛い

●タワー

・2年目晴れA
「私の家はあっちの方角なんですよ」
「タワーの位置だと ちょうどの家
・2年目晴れB
「私達、鳥さんより、高い所にいるんですね」
「鳥の気持ちが少し分かるね
・2年目雨A
「暗い眺めですね 」
しっとりしていて俺は好きだけど
・2年目雨B
「さすがに遠くの方は見えませんね」
俺は白雪さんが見れればいいよ」
・3年目晴れA
「良いですよね。鳥さんたちは空を自由 」
その気持ち、なんとなく分かるよ」
・3年目晴れB
「町が一望出来て、きれいですよ」
鳥の気分だね。
・3年目雨A
「あ、鳥さんが飛んでいきましたよ」
「雨宿りの場所を探してるのかな？」
・3年目雨B
「お日様が出ないと、街の風景も随分変 」
本当に同じ街か疑うくらいだよね

●スケート場

・1年目A
「スケート、出来るんですか？」
「人並みには滑れるよ」 ×
・1年目B
「私、スケート出来ないんです」
「二人でマンウォッチングなんて、どう？
・2年目A
「これだけお天気がいいと、氷も溶けて 」
「溶ける前に、止めようか？
・2年目B
「スケートって、どうしてこんなに 楽 」
「滑れるようになれば、楽しいと思うよ △
・3年目A
「人が多いと、溝が一杯できますね」
「気を付けないと、足を取られて転ぶよ！ △
・3年目B
「あ、見ましたか？ すごくうまい人が 」
「たぶんあの人、プロじゃないかな？」

●コンサート

KNM交響楽団
劇団究明 歌舞伎座の怪人」
SPEECH ×
アオノス ■
T Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「あの服、すごくいいと思いませんか？」
「無地のワンピース？」
可愛いフリルの付いたやつ？」
・1年目B
「すいません ずいぶん待たせちゃ て 」
「ずいぶん買い込んだね 待 てあ
・2年目A
「あれ、すごく良いと思いませんか？」
「えっ、あの可愛いやつの事？」
・2年目B
「私が選ぶ服って、どうですか？ 地味 」
「そういう事は、気にしなくていい…
・3年目A
「どれが私に似合います？」
胸にリボンの付いた可愛いワンピ
・3年目B
「あの服 あなたに似合いますよ」
似合って、 本当に？

■ファンシーショップ
・1年目A
「どれが私に似合いますか？」
「真っ白なレースリボン」
・1年目B
「たくさんケロちゃんグッズが、あった 」
ずいぶん買い込んだね、持ってあ
・2年目A
「買う物を迷ってるんです。決めてくれ 」
「このバックサイズの純皮トランク
・2年目B
「ケロちゃんのにせ物も売ってますね」
にせ物なんて、邪道だよ。
・3年目A
「あなたなら、何を買いますか？」
「白雪さんに似合う指輪だよ」
・3年目B
「ケロちゃんグッズ、探すのを手伝って 」
「店員に聞いた方が早いよ

■ジャンク街
・2年目A
「私 ここ恐いです」
ごめん、変な所連れて来ちゃったね △
・2年目B
「ここの雰囲気って、私 駄目です」
「もう少し待ってくれる？」 ×
「顔色が悪いね、帰ろうか？」 ×
・3年目A
「ここって、何を売っているんですか？」
「機械の様々な部品だよ」 △
・3年目B
「ここに来ても、私には、意味がないですね」
「そうだね、帰ろうか？」 △
ごめん もう少し待 てくれる？ △

●カラオケBOX

・1年目A
「何を歌うんですか？」
「やっぱり、魂が震える演歌だね △
・1年目B
「思いっきり歌ったら なんだかすっき 」
「カラオケって、ストレス解消にな
・2年目A
「何かリクエストありますか？」
「そうだ、童謡を歌ってよ。
・2年目B
「カラオケって、喉が渇きますね 何か… 」
定番の炭酸飲料水だね。
・3年目A
「うまく歌えたと思うんですが、どうで 」
「自然に拍手が出るぐらい、うまか
・3年目B
「やっぱりカラオケって 難しいですね」
「歌の覚え方に コツがあるんだよ

●ゲームセンター

■ビデオゲーム&プライズゲーム
・1年目A
「姿が見えませんでしたけど、何のゲー 」
女の子に人気のパズルゲーム」 △
「ファン納得のレースゲーム △
・1年目B
「何をされているんですか？」
「3D格闘ゲームで対戦中さ！」
・2年目A
「向こうに、ケロちゃんが取れそうな機 」
「頑張れ、白雪さん！」
・2年目B
「あのゲームは何ですか？」
「新規市場開拓したDJゲームさ、
・3年目A
「あのゲームは何ですか？」
「DJゲームの新作だね、2ndと △
「ロボットゲームの合体編だね、根 △
・3年目B
「爆笑ヘラヘラ棒です。私、テレビで見 」
「見た事あるよ、難しいんだよね」 △

■メダルゲーム
・3年目A
「お馬さんの人形が走ってますよ。と 」
「こんな可愛い競馬ゲームがあるんだね」
・3年目B
「ボタンを押してみたら、コインが出て 」
「喜んで白雪さん。大当たりだよ

●ボーリング場

■ボーリング
・1年目A
「これだけの人がいるなんて、みなさん 」
白雪さんは嫌いなの？」
・1年目B
「ボーリングが上手いんですね」
「白雪さんに良いとこ見せたかったんだ。 △
「教えてあげようか？」 △
・2年目A
「いろんな色のボールがありますね。ど 」
「重さ別になっているんだよ、
・2年目B
「悩んでますけど もしかして、難 」
「白雪さんが応援してくれると嬉しいな」
・3年目A
「どうしてボールを、一個しか投げない 」
「ボーリングのルールで決まってい
・3年目B
「頑張ってください。すごい点数ですよ」
白雪さんの為に頑張るよ。

■ビリヤード
・3年目A
「すごい、宣言通りです」
「もっとすごいの、見せてあげるよ。
・3年目B
「今、何をしたんですか？ ボールが飛 」
何って、ジャンプボールだよ。

●映画館

ノハ サルウェポン4 △
恋愛船恋物語
プライベート・ライオン
マルハゲドン ×
 A コンチネンタル ■
劇場版アニメ コ ドリファーVS二大帝国 ■

●水族館

■水槽
・1年目A
「見てください。マグロさんの群れです」
「すごく雄大な光景だね」
・1年目B
「ラッコさんは、本当にお腹の上で、貝 」
「うん、器用に割って食べてたね」

■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンさんのダンス、とっても可愛 」
「にわとりに変装してるのが面白か
・2年目B
「問題です。ペンギンさんの出身地は、… 」
「南極大陸！」
・3年目A
「ペンギンさんって、可愛いですね 家 」
うん、あの可愛さは一家に一匹
・3年目B
「さっきのショーは少し怖かったですね 」
「あのペンギン、今ごろ後悔してるね

●動物園

・1年目屋内
「小犬の寝顔って、可愛いですね」
白雪さんも可愛いよ。
・1年目屋外
「象さんって、可愛いですよね」
「特に目が可愛いよね。
・2年目屋内
「不思議な鳥がいますよ。飛びかたが変 」
あのカワセミに似ている鳥？」
・2年目屋外
「抱かせてもらえるなんて、思ってもみ 」
ホント ふわふわしてて、可愛か
・3年目屋内
「可愛い～ フェレットですよ」
うん ペットとして人気があるの
・3年目屋外
「パンダさんって、可愛いですよね」
ホント、おとなしそうで可愛いね。

●遊園地

■ジェットコースター
・1年目A
「気分が悪そうですけど、大丈夫ですか？」
「ちょっとダメそうかな」
・1年目B
「ジェットコースターって 本当はすこ 」
うん、最高だよ
・2年目A
「私、楽しすぎて、少し疲れてしまいました」
「やっぱり苦手なんだね、休憩しよう」
・2年目B
「すごく楽しかったです。もう一度、乗 」
少しゆっくりしてからにしよう」
・3年目A
「一番前に乗れなかったのが、残念だっ 」
やっぱり 一番前だよね
・3年目B
「ジェットコースターって、一番前が、 」
「あの怖さは、最高だよね。
俺には地獄だったよ。

■観覧車
・1年目A
「観覧車って、時間がゆっくりと流れますね」
「不思議な事に、そう感じるんだよね」 ○
・1年目B
「すごく良い眺めでしたね」
「眺めが良すぎて、怖かったよ」
・2年目A
「どうして観覧車って、あんなにゆっく 」
「何も考えず、楽しんだ方がいいよ」
・2年目B
「観覧車って、静かで良い雰囲気ですね」
「それが観覧車のいいところだよ」
・3年目A
「観覧車の時間って、長いようで短いですね」
「楽しい事って、そういうもんだよ」
・3年目B
「もっと高い観覧車に 乗ってみたいと 」
「白雪さんとなら、一緒に乗ってみ 」

■メリーゴーランド
・1年目A
「メリーゴーランドって、こんなに揺れ 」
「白雪さん、子どもの頃と違う感じ 」
・1年目B
「私、ある意味で童心に戻りました」
「それは良い意味？」
・2年目A
「私、少し目が回ってしまいました。for… 」
「手を貸すから、そのまま動かないで」 ○
・2年目B
「楽しかったですか？」
「白雪さんと一緒だったから、楽し…」

■占いの館
・1年目A
「私の占いと結果が違います」
「オペレーターの入力ミスじゃないかな
・1年目B
「あなたは占いを信じますか？」
「白雪さんの占いは、絶対だと信じ

■バーチャルハザード
・2年目A
「なんだかよく分からないうちに、終わ 」
「二人して 逃げ回っていたからね
・2年目B
「こういうのって、もっと夢のある物に 」
「そうだね もっと夢がある物がい
・3年目A
「やっぱり、すごく刺激の強い物ですね」
「そうだね、ちょっと刺激が強すぎたね」
・3年目B
「今日のルートはすごく怖かったです。 」
俺を頼りにしてほしいな」

■オチール
・3年目A
「気分が悪そうですけど、大丈夫ですか？」
「ちょっとダメそうかな」 ○
・3年目B
「落ち始めのあの感覚は、不思議に気持……」
「あれが本当の開放感だね」 ◎

■ナイトパレード
・1年目A
「すごくきれいですね……」
「まるで映画のワンシーンのようだね」 ◎
・1年目B
「ここにいるだけで、楽しいですね」
「サイコーだよ、ナイトパレード」
・2年目A
「すごくロマンチックな光景です」
「これが幻じゃない事を、俺は祈るよ」
・2年目B
「まるで流星群を見ているような 錯覚 」
「ここは流星群の中だから、当然だよ」
・3年目A
「光の宝石箱から こぼれて落ちて来た 」
「それじゃあ、俺達も宝石だね」 ○
・3年目B
「夢みたいな話ですけど、手を伸ばすと 」
「手を伸ばして、手にする事が出来 …」

●スタジアム

■野球
・1年目
「周りのみなさんが、すごく怖いですけ 」
「今日は黄金カードだからね、仕方……」 △
・2年目
「どうして、木の棒を振るんですか？」
「ルールだからね」 △
「それを聞かれると困るな」 △
・3年目
「今日の試合は、何だか雰囲気が違いますね」
「そう？ いつもと違わないけど」 △
二度目以降 ×

■KOリーグ
・1年目
「先程からセンタリングという言葉を … 」
「電光掲示板を見れば分かるよ」
・2年目
「どうして今日は、こんなに人が少ない……」
「KOリーグブームが過ぎたからさ」 △
「アマチュア同士の試合だからね」 △
・3年目
「よくボールを蹴っているのは海外の方 」
「日本の選手も頑張って欲しいね」
二度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「占いで決めたんですけど。似合ってま 」
「白雪さんに合った、可愛い水着だよ」
・3年目B
「ここのプール ジャグジーがあるんですね」
「白雪さん、ジャグジーが好きなの？」 ◎
・3年目C
「室内プールの水は、普通のプールと違 」
「気持ち良い温かさだよね」

●サーカス

・1年目
「本物のサーカスが見られるなんて、夢 」
「夢じゃないよ、ファンタジックな 」
・2年目
「すごくいい演技でしたね」
「動物達の曲芸？」

●山

■紅葉シーズン
・1年目A
「今年もお会いできましたね 秋の妖精 」
「一度でいいから見てみたいよ」
・1年目B
「少し休憩しませんか？ 坂ばかりなの 」
「疲れたんなら、おぶってあげるよ」
・2年目A
「自然の大パノラマには、ただ感動させ 」
「自然の恩恵に感謝しなくちゃいけ 」
・2年目B
「紅い葉は触らない方がいいですよ。う 」
「すっかり忘れてたよ。ありがとう」
・3年目A
「舞い落ちる落ち葉が綺麗ですね」
「幻想的な世界を作り出してるね」
・3年目B
「この景色、まるで絵画みたいですね」
「うん、全てが止まって見える」 ◎

■スキー
・1年目A
「この子の名前、アルテミスちゃんって 」
「そ、そうなんだ。可愛い名前だね」
・1年目B
「スキーは上手いんですか？」
パラレルぐらいまでなら出来るよ」 ×
「ボーゲンしか出来ないよ」 ×
・2年目A
「一応着てきましたけど、どうでしょうか？」
「そのスキーウェア、すごく似合うよ！」 ○
・2年目B
「まあ、きれい！ 一面、銀世界です！」
「うん、本当だね」 ○
「何だか滑るのがもったいないね」 ○
・3年目A
「滑らないつもりなんですが、一応、ウ 」
「そのスキーウェア、すごく似合うよ！」
・3年目B
「これ全部、水なんですよね」
「突然どうしたの？」 △

●海

■海水浴
・1年目A
「結構 人がいますね。やっぱりみなさ……」
「泳ぐのだけが海じゃないよ」 ○
・1年目B
「私は泳ぐ気はありませんけど、いいですか？」
「それじゃあ、砂の城でも作ろうか」 ○
・2年目A
「岩場から飛び込むなんて、危ないです……」
「うん、分かった。止めるよ！」 △
・2年目B
「浜辺から少し離れると人がいないみた 」
「一人で行ってみようか？」
・3年目A
「この海が全ての海に繋がっているなん 」
「知識として知っているけど、実感……」
・3年目B
「うふふ ちょっとした会話で盛り上が 」
「じゃあ、一緒に買いに行こうか？」

幼年期特殊イベント発生条件が判明

幼年期に登場する女の子は7人。4日間で起こるイベント数は17を数えるのだ。それらの発生条件は、基本的に発生場所にいる女の子に話しかければOK。ただし、一部例外もあるので、ポイントで確認してね。

ゴメンね、本当は一緒にいたいけど 陽ノ下 光

光のイベントは彼女と一緒に行動しないと発生しない。そうなるとほかの子のイベントが見られないので、『はぐれ光』と『バカって〜』の2つは1日目で両方見ておこう。

イベントのポイント はぐれ光

◀⊗ダッシュをすると光が遅れだすので、そのまま振り切ろう。はぐれた場所が全体マップの右半分なら公園、左半分なら商店街に光がいるぞ。

ガラスの小物	4日目	(自動発生)
はぐれ光	1〜4日目	小さな公園or商店街

バカっていうやつがバカ	1、3日目	小さな公園
じぇらし〜	2、4日目	華澄通学路

ときめきメモリアル

会話の最後の記号は◎（バッチリ……）、○（わりと……）、△（まあ……）、×（あまり……）となっている。映画、コンサートは意味が違っていて、◎と○が「最高だったね」、△が「まあまあだったね」、×、■が「つまらなかったね」の選択がベストなことを意味している。このうち、◎は（バッチリ良い印象 …）を得られ、■はベストの選択でも（まあ……）止まり、それ以外は（わりと……）となる。

赤井ほむら

AKAI HOMURA

遊び大好きのほむらにトコトンつき合おう！

遊ぶことが大好きで、好きなデートスポットもいっぱい。最初の評価は低めでも、たいした障害にはならないはずだ。序盤は遊園地とゲームセンターを中心にデートし、余裕が出てきたらほかの場所へも誘ってみよう。よほど苦手な場所以外はバッチリ評価になることが多いから、いろんな場所へ誘う楽しみも大きいぞ。イベントも見やすいけど、「買い食い」だけは下校時に会う確率がかなり低く、じつは超貴重イベントなのだ。

▶3年目になると、紅葉とスキーシーズン以外にも山へ行けるようになるぞ。

●TEL：××□　△○×△
●誕生日：7月18日
●星座：蟹座
●血液型：B型
●身長：149cm
●体重：39kg
●3サイズ：①B70／W55／H72
：②B72／W55／H74
：③B75／W54／H74
●所属部：生徒会
●趣味：食う、寝る、遊ぶ
●好きな物：飯、寝る事
TVアニメ、ゲーム
●嫌いな物：勉強、集団行動
じっとしている事
●特技：どこでも眠れる
会長キック

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	需	
ほむら巡回中	2001/10/8~11/2	A	生徒会に所属し、期間中にクラブか文化祭準備をすると25%の確率で発生（雨不可）
子ども向けゲームコーナー	2001/11/3	A	同じクラスで、文化祭出展はゲームコーナーを選択すること
焼いもの季節	DISC2、3	B	10/15～11/25の間の平日に20%の確率で発生
なつかれた犬	DISC4、5	B	平日に10%の確率で発（雨不可）、幼年期「29号ロボ」必須
合宿・ほむらを追え	夏合宿3日目	D	生徒会に所属していること。行動三択あり
合宿・ほむらを追え2	夏合宿3日目	D	「合宿・ほむらを追え」必須
合宿・ほむらを追え3	夏合宿3日目	D	「合宿・ほむらを追え2」必須
買い食い	2001/6/25,7/13	C	ほむらと下校すると発生（雨不可）
おっす！和美ちゃん	DISC3、4	B	平日に10%の確率で発生（雨不可）
やくざキック	DISC4	D	下校時に怒られる名前の呼び方をすると発生。何度でも発生する
聞くなよそんな事	2001/12/24	A	ほむらに告白される状態であること
龍虎百発乱れ打ち！	1999/7/25,2000/7/23	C	縁日でデートすると発生する
主釣り	DISC4	B	山でデートすると発生（雨不可）
超戦士ドラゴン	2001/12/1～	A	デートの待ち合わせで発生（雨不可）。幼年期「超戦士ドラゴン」必須
ペンギン好きけ？	DISC3	D	初めてペンギンショーに行くと発生

▶校長室に入り込んで爆裂山校長とフランクに会話する。校長とマブダチになるなんて、ほむらくらいのものだろうなぁ。

▼子どもと一緒に遊ぶ子ども好きなんて、意外？　いや、精神年齢が……ゴニョゴニョ。

▼合宿中に姿をくらますほむらを追跡！　さ～て、どこを探す？

ときめきメモリアル2

幼年期特殊イベント

小さくても不幸は変わらず　寿 美幸

美幸のイベントは、彼女に話しかけるのでなく、その近くの場所を調べることで発生する。「大吉」はさい銭箱、「2人で半分こ」は駄菓子屋を調べよう。

大吉	1、3日目	神社
2人で半分こ	2、4日目	駄菓子屋前

イベントのポイント　2人で半分こ

▲美幸に話しかけるのでなく、美幸の左隣りから駄菓子屋を調べよう

小さい頃の兄貴も見てみたい　一文字 茜

イベントの場所に走って移動するので見つけやすい。「ないしょないしょ」は彼女とほむらが児童図書館の中にいることが条件だ。

はじめてのおつかい	1～4日目	商店街
ないしょないしょ	1、3日目	児童図書館
ままごと	2、4日目	小さな公園

イベントのポイント　ないしょないしょ

▲1日目は開始直後、3日目も早い時期に茜とほむらが児童図書館の中にいるぞ。

ときめき番外地

白雪美帆とデートした際、メッセージデータどおりにやってるのに怒られる、というケースに遭遇したという人はいるかな？　「間違い？」と思った人は残念ながらハズレ。これはデータの間違いではないのだ。じゃあなんで？　と聞かれると困るんだけど…　とにかくデータは合っているのだ。この正体は今後明らかにするけど、美帆のあるイベントがヒントになっている、とだけお伝えしておこう。

八重花桜梨

YAE KAORI

1年目のつき合い方が重要だ

序盤は琴子なみに誘いにくいうえに、ある程度の評価がないと、途中で退学してしまう。評価は上がりにくいけど、確実に誘いをOKしてもらえる中央公園と水族館でデートしまくろう。その上で1年目冬は「スキーで足をくじく」に関連するイベントによる評価アップをしていけば、退学は間違いなく防げるぞ。

▶3年目になると、それまでの苦労が一気に報われる！

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	種	備考
喫茶ウェイトレス	2001/11/3	A	同じクラスで、文化祭出展は喫茶店を選ぶこと
気まぐれ本気モード	1999/7/1~9/12	C	平日にランダムで発生
星の光のように	2000/9/21	B	修学旅行は沖縄を選び、一緒に自由行動する 動物園では逃げずに戦うこと
猫と花桜梨さん	2001/8/15	B	バレー部に所属していること
みかんのかんづめ	DISC5	A	主人公が病気（体調低く、ストレス高い）になると発生
2人だけのクリスマス	2001/12/24	A	花桜梨に告白される状態であること
体育館裏・未練	DISC2	D	平日に10%の確率で発生する
デートすっぽかされる	DISC2	D	最初にデートしたときに必ず発生
主人公逃げられる	DISC2	C	河川敷公園でデートすると発生。何度でも発生する
お魚と共に	1999/9/1~11/30	C	水族館でデートすると発生する
スキーで足をくじく	DISC2	B	スキー場でデートすると発生する
さよなら	2000/1/9~2/27	B	「スキーで足をくじく」の発生後、次のデートの待ち合わせで発生
信じられる人	DISC2	B	「さよなら」の発生した次の登校日に発生
ビーチバレー飛び入り	DISC4	A	海でデートすると発生する
咲き遅れの桜・決意	2001/4/8	A	中央公園でデートすると発生（前日に花桜梨の誘いあり）
バレー部への入部歓迎	2001/4/9	A	「咲き遅れの桜・決意」の発生した週に、クラブ（バレー部）を実行する

登場条件
①運動が70以上のとき、平日に
②バレー部で ある程度活動し

好きなデートスポット
水族館 室内プール

嫌いなデートスポット
ゲーム ビング街

好きなプレゼント
①ニャン
②サボテンの鉢植え
③バレーボールシューズ

- TEL：○×□－○△××
- 誕生日：5月20日
- 星座：牡牛座
- 血液型：A型
- 身長：169cm
- 体重：50kg
- 3サイズ：①B86／W61／H87 ②B86／W61／H88 ③B87／W60／H89
- 所属部：無所属（バレー部）
- 趣味：自然と戯れること
- 好きな物：熱帯魚 猫、自然
- 嫌いな物：犬、悪口、陰口 嘘、偽善
- 特技：？

▲かわいいウェイトレスがいると評判になるのも、この姿で納得。

▶花桜梨のほうからデートに誘ってくるなんて……。よほどの決意なんだろう。

▲突然「もう関わらないで」と言い出す花桜梨。理由を聞かなきゃ納得なんてできない！

幼年期特殊イベント

こんなに普通の女の子だったのに 伊集院 メイ

メイは事実上の最終日である4日目のみ出現する。当然ながら光と一緒に遊ぶを選ぶと、メイとのイベントは起こせずに幼年期が終わってしまうわけだ。彼女は町内をいろいろと見て回ったあとで、最後に河川敷公園へとやってくる。それまでにほかのイベントや住人との会話などをすませておこう。

メイお忍び	4日目	河川敷公園

イベントのポイント　メイお忍び

▲イベント後は夕方になるので、事実上幼年期の最後に見られるイベントだ。

1日の始まりは華澄と一緒に 麻生 華澄

チャンスは1日の始めから自宅に帰るまでの通学路だけの「しょうが〜」。しかも光と一緒だと「じぇらし〜」が優先される。

将来の夢	2、4日目	華澄通学路
しょうがないなぁ	1日目	（自動発生）
華澄のおまわりさん	1、2、4日目	山道

イベントのポイント　華澄のおまわりさん

▲光と一緒に行動し、夜になった時点で山道（商店街の北西）にいると発生する。

ときめき番外地　花桜梨と楓子に関しては、匠の評価マークと友好、ときめき状態が一致しないケースが出てくる。特に花桜梨は2年目になったときに友好ランク、3年目にときめきランクへと、匠の評価マークが変化するのだ。逆に楓子はほかの女の子より友好、ときめき状態へとランクアップしやすい。どちらの場合もほかの子の攻略と同様、月に1回を目安にきっちりデートし、評価マークにまどわされないおつき合いをしてほしい。

佐倉楓子

SAKURA KAEDE

転校後のアプローチも必要不可欠

２年目秋以降は転校し、イベント以外に会うことがない。そのぶんDISC２の間にデートしまくろう。さいわい評価の低い段階でときめき状態となるので、好きなデートスポットにこだわらなくてもＯＫ。転校後は電話しかできないけど、じつはこの電話でもちゃんと評価はアップしている。電話をサボってほかの子とデートしていると、楓子の評価を追い越してしまうこともあるので注意。最低月イチのラブコールを忘れずに。

▲楓子狙いのときは必ず野球部所属で。でないと転校後に会う機会が減り、さみしい思いをするぞ。

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	需	備考
はじめまして	DISC2	D	登場条件①を満たすと、平日に33%の確率で発生する
楓に埋もれる	1999/9/1～11/30	B	中央公園の並木道でデートすると発生（雨不可）
はずかしいもん	DISC2	C	はじめて海水浴に行くと発生する
プレゼント	1999/12/1～2000/2/28	A	中央公園でデートすると発生する（雨不可）
プレゼント２	1999/12/1～2000/2/28	A	「プレゼント」必須
転校	2000/8/26	A	楓子と花火大会に行くと発生する
小樽運河で再会	2000/9/19	A	修学旅行で北海道に行くと発生する
遠距離通話	DISC3	A	「小樽運河で再会」が発生していないと、平日に20%の確率で発生
ＶＳ大門高校	2001/4/15,5/20	A	野球部に所属していること
甲子園決勝	2001/8/11	A	野球部に所属し、甲子園で優勝可能なレベルまでクラブ活動をする
仮装行列	2001/11/3	A	文化祭出展は仮装行列を選択すること
今年もメリークリスマス	2001/12/24	A	楓子に告白される状態で、クリスマスパーティに参加できる容姿がある

●ＴＥＬ　：○×□　××○△
　　　　　：□□△－××△－△□○（転校後
●誕生日　：11月14日
●星座　：蠍座
●血液型　：O型
●身長　：154cm
●体重　：46kg
●３サイズ：①Ｂ83／W64／Ｈ84
　　　　　②Ｂ85／W62／Ｈ85
　　　　　③Ｂ86／W60／Ｈ86
●所属部　：野球部
●趣味　：ポストカード収集
　　　　　手芸全般
●好きな物：野球、爬虫類
●嫌いな物：体重計、毛虫
●特技　：裁縫

転校

▼花火大会が終わった頃、楓子の様子がおかしいことに気づく。

はずかしいもん

▲海に来たっていうのに、楓子はなかなかパーカーを脱ごうとしない。はずかしがってる理由ってなんだろう？

VS 大門高校

佐倉「えへへ、久しぶり。
監督にひびきのと練習試合してもらうようにお願いしたの。

▶楓子の転校先の大門高校。じつは高校球界屈指の強豪だ。練習試合で楓子と再会するが……。

幼年期特殊イベント

特殊イベント完全カバー

幼年期最強行動パターン

幼年期ですべての特殊イベントを見るための行動順がコレ。ポイントは２日目の最初までに光のイベントを見ておくことだ。「じぇらし～」の直後からは単独行動となるので、ほかの子とのイベント集めに走ろう。３日目以降は光と行動しないようにね。

日	場所	イベント
１日目	（自動発生）	しょうがないなぁ
	近所の公園	バカっていうやつがバカ
	遊園地の小さな公園	はぐれ光
	山道	華登のおまわりさん
２日目	通学路	じぇらし～
	駄菓子屋	超戦士ドラゴン
	近所の公園	ままごと
	神社	神社でお願い
	河川敷	29号ロボ
３日目	児童図書館	ないしょないしょ
	神社	大吉
	河川敷き	花を植える
	商店街	はじめてのおつかい
４日目	（自動発生）	ガラスの小物
	通学路	将来の夢
	駄菓子屋	２人で半分こ
	河川敷き	メイお忍び

ときめきラブレター

「ときめき２」の女の子10人の個性豊かな手紙を届ける、ときめきラブレター。もらった人は手紙の内容に満足してくれたかな？　キャラによってサインはもちろん、便せんも違うけど、そのへんも気づいたかな？　ソフトの発売日以降に応募してくれた人への返送が少し遅れているけど、もう少し待ってね。現在、第２弾を鋭意準備中。近日発表。

ときめき番外地

なんと応募数が２千通を超えた　ときめき２　限定版プレゼント。競争率でいうと400倍以上　ハガキには限定版を手に入れるための涙ぐましいまでの努力が書かれていたりして、担当者一同感動させられました　なかには不況で予約を入れていたお店がつぶれたなんて話も……。当選者の方にはクリスマスには届くように発送しますので、お楽しみに。

●河川敷公園
・趣味
「可愛い便せんとかポストカード集め　」
・好きな場所
「んとね、なんてったってファン…」
・嫌いな場所
「図書館とか、つまんないところ　」
・悩み事
「な、悩みごとなんて、ないモン……」
・進路
「そうだなぁ、とりあえず大学に行け…」
・好きな物
「んとね、カメとか爬虫類が好き。……」
・嫌いな物
「そうだな～毛虫は大っ嫌い！　あと…」

●中央公園
■並木道
・1年目A
「並木道ってさ、いつ来ても風景が変わ……」
「うん、どの季節でも楽しめるね！」
・1年目B
「な、なんだかカップルの人たちが多いね」
「当たり前！　ここって名所だよ。」
・2年目A
「なんだか、ポストカードになりそうな……」
「まさにそんな感じだね　」
・2年目B
「ねねっ　並木道の終点までかけっこ　」
「うん！　それじゃ　よーい　」
■噴水
・1年目A
「あっ、鯉がいる～　エサあげようよ！」
「うん　じゃあ、エサ買ってくるよ。」
・1年目B
「涼しげでいいけど、噴水の水ってちょ　」
「あれは池の水を循環してるんだよ」△
・2年目A
「池とか噴水があると涼しそうで、いい」
「うん！　何となくリラックスできるな」
・2年目B
「この池も、飼っていたカメとかを放す　」
「生態系を壊すから駄目なんだけどね。」△
■桜並木
・2年目A
「すごく綺麗！　やっぱり、春もいいよね！」
「そうだね、俺は秋の方が好きだけど」
・2年目B
「うわあ、満開だね！　でも桜の木って……」
「それは桜が散ってからじゃない？」△

●美術館
■彫刻展
・1年目A
「ねえねえ、あの絵って　なんであんな　」
「よく見て　この絵は迷路になってるよ。」
・1年目B
「なんでこんなに奇麗な絵が描けるのか　」
「デッサンがしっかりできてるのが　」
・2年目A
「よく立体に見える絵とかあるけどあれ　」
「そうだね、それじゃいっちょ　」
・2年目B
「ねえねえ、ああいう絵って誰でも描け　」
「うん　その気になれば描けるかもね。」
■ガラス工芸展
「見て見て！　あのガラス細工のチュー　」
「すごいな、よくできてるね。」
二度目以降

●植物園
・1年目A
「すご～い　お花のじゅうたんみたい。」
「寝ころびたくなっちゃうね。」
・1年目B
「お花って、咲いてるだけで周りの雰囲　」
「たとしたら　ここは100万ボルトだね」
・2年目A
「あ、かわいい～　あんなお花、見た　」
「やっぱり摘んだら可哀想じゃない？」
・2年目B
「きゃっ　ハ、ハチがいる～　」
「何もしなきゃ大丈夫だよ。」

●神社（縁日）
・1年目
「でも、今日は浴衣だからおとなしく　」
「す　すごく似合ってるよ。」
・2年目
「うん　こんな夜にはやっぱり浴衣だよね　」
「とっても似合ってる。可愛いよ。」

●スケート場
・1年目A
「い　いや　んっ　私　こういうの、　」
「だ　大丈夫？　ちょっと休もうか」△
・1年目B
「な　なんだか体が熱いのに寒気がする。」
「だ、大丈夫？　もう帰ろう」△

●コンサート
KNM交響楽団　×

●ショッピング街
■ブティック
・1年目A
「うわ～、すっごいミニ！　あんな短い…」
「足に自信のある子が買うんじゃない？」
・1年目B
「かわいい～！　あんなワンピース、一……」
「きっと佐倉さんに似合うよ！」
・2年目A
「ねねっ、私ってどんな服が似合うと思う？」
「透かし編みの可愛いキャミソール　」
・2年目B
「あ～あ、何でも似合うモデルさんみた　」
「今のままでじゅうぶん可愛いと思うよ」
■ファンシーショップ
・1年目A
「うわあ、かわいい～っ！　この店のも　」
「女の子って、こういうの好きだよね。」
・1年目B
「あっ、見て見て　あのくまさん、目　」
「アハハハ、愛嬌があっていいね！」
・2年目A
「あっ、見て見て！　あのマグカップっ…」
「俺たちの名前、入れてみる？」
・2年目B
「あ、あれって！　ねぇ、あれ見てよ。」
「可愛い絵はがきだね。」
■ブランド屋
・2年目A
「なんだか私、場ちがいってかんじ。」
「ごめん、もう出よう」△
・2年目B
「私、こういうところってやっぱり駄目　」
「ごめん　すぐ出よう。」×
「もうちょっとだけ待ってくれる？」×

●カラオケBOX
・1年目A
「う～ん。何、歌っていいか悩んじゃう～！」
「じゃ俺からいかせてもらいましょ……。」
・1年目B
「カラオケってさ、ストレス解消には持　」
「うん！　叫んで発散できるからね」
・2年目A
「お別れの曲って、聴いても歌っても涙　」
「女の子らしいよ。」
・2年目B
「さ、はりきって行こうよ」
「そうだな、よしガンガン飛ばすぞ！」

●ゲームセンター
■ビートオケー
・1年目A
「うえ～ん！　どうしてもタイミングが…」
「あきらめずに頑張ろっよ！」
・1年目B
「あの　丸っこくて動いてるヤツかわい…」
「わっ！　あいつに当たったら死ぬぞ！」
・2年目A
「もう少しでヌイグルミさんが取れたの　」
「ダメだよ揺らしたら」
・2年目B
「あれ　なんか勝手に動いちゃってるよ　」
「それは隣のコントロ　ラだよ！」

●ボーリング場
・1年目A
「あ～ん！　1本も倒れてくれな～い」
「ようし　じゃ俺も倒さないでいくぞ」
・1年目B
「いや～ん！　スプリット。もう、どう…」
「佐倉さんなら、きっと取れるさ。」
・2年目A
「これが取れたらちょっぴり私が　ドね　」
「ちょっぴりどころじゃないよ、す　」
・2年目B
「私ったら、こういうの下手ね。上手る　」
「まさか　俺だってたまたまなんだよ」

●水族館
■水槽
・1年目A
「すっご～い　おっきなエイだったね　」
「あれはマンタっていうんだよ。」
・1年目B
「見て見てっ　すっごく可愛い魚だね　」
「奇麗な熱帯魚だね　」

●動物園
・1年目屋内
「見て見て！　あのトカゲ　すっごく面　」
「悲しい時に見ても笑えるね。」
・1年目屋外
「うわあ　カバっておっとりしてて　」
「そうだね！　でもカバって一日中…」
・2年目屋内
「きゃ～！　あのモルモット、ぬいぐる……」
「よく見て　ぬいぐるみだよ。」
・2年目屋外
「あっ　あそこのサル、今　くしゃみしたよ。」
「花粉症なんだよ。」

●遊園地
■ジェットコースター
・1年目A
「きゃ～っ！　もう最高の気分～！　も　」
「そうだね！　俺もサイコ　な気分だよ。」
・1年目B
「やっぱりあの、急降下するところが一　」
「うん、あの内臓が浮く感覚がたま……」
・2年目A
「さっき何か叫んでなかった？」
「うぉ　っ　って叫んでたんだ」
・2年目B
「ジェットコースターって、一番前が一……」
「いや、やっぱり一番後ろでしょ。」
■観覧車
・1年目A
「人とか車がミニチュアみたいだった　」
「うん！　模型の世界のようだったね」
・1年目B
「すっご～い　晴れてたから　遠くの　」
「観覧車も捨てたモンじゃないだろう？」
・2年目A
「奇麗な景色だったね。まるで絵はがき…」
「うん、俺もすごく感動して言葉に　」
・2年目B
「観覧車の窓、開けられたらいいのにな　」
「ほんとはスリルを味わいたいんじ…」
■メリーゴーランド
・1年目A
「ただ回ってるだけなのに　何となく楽…」
「女の子って、こういうの好きだよね。」
・1年目B
「うーん！　ごめんなさい。なんだか、　」
「じゃあ、少しベンチで休もうか？」△
・2年目A
「キャハハハ！　楽しかった　あっ、…」
「いいや、笑顔がかわいかったな」
・2年目B
「馬車に乗っているとまるでシンデレラ…」
「カボチャの馬車なら、なお良かったね」
■占いの館
・1年目A
「占いって信じる？」
「俺、けっこう信じる方なんだ。」
・1年目B
「ねねっ、どんなこと占ってもらったの？」
「運命の人とはいつ出会えるかって　」
■ナイトパレード
・1年目A
「うわ～　キラキラしてて、まるで宝…」
「うん！　すごく奇麗だね　」
・1年目B
「私も、お姫様みたいな衣装を着てパレ…」
「俺も着ぐるみでも着て参加したいよ！」
・2年目A
「すごく奇麗だね。なんだか、夢の世界…」
「おとぎ話みたいな？」
・2年目B
「んもう、最高　こんな素敵なパレー　」
「佐倉さんらしいね。」

●スタジアム
■野球
・1年目
「あっ　これで一死満塁！　とうなると　」
「あのバッターなら打ちそうだね。」
「あのピッチャーなら抑えそうだね。」
・2年目
「さぁ勝負よ！　トーンと決めなくちゃ　」
「さすが野球部のマネジャーだね。」
二度目以降
■サッカー
・1年目
「あっ　ヒドイ　今のって、ぜ～った　」
「え　そうなの？　わからなかったよ。」△
二度目以降

●サーカス
・1年目
「うわ～　あんな高いとこで空中ブ　」
「とても人間業とは思えないよなあ」

●山
■紅葉
・1年目A
「ね　見て見て　まるで絵ハガキみた　」
「本当に絵ハガキみたいだね　」
・1年目B
「うーん、いい風。秋の風か心地いい～。」
「誰かが葉を焼いてるみたいだ。」
■スキー
・1年目A
「このスキーウェア、今年、新しく買っ　」
「うん、すっごく良く似合うよ　」
・1年目B
「とっても滑りやすいゲレンデね。雪も　」
「そうだね　人気の場所だしね。」△

●海
■砂浜
・1年目A
「ね？　私パラソルの中にいていい？」
「そうか、じゃあ俺もいるよ。」
・1年目B
「あそこにいる人、まるでモデルさんみ　」
「そうかな？　俺はもっと太めが好…」
・2年目A
「あっ！　向こうでかき氷、売ってるよ　」
「うん、俺が買ってくるよ。」
・2年目B
「どんな水着が好きなの？」
「佐倉さんのなんか、俺好みだよ。」

リプレイに学ぶ『ときめきメモリアル2』PART3

じつは過去2回のリプレイで1度も登場してない子がいたりして。ごめんなさい。八重花桜梨さんです。おわびと言っては何ですが、今回は彼女とデートしまくりでアルバム枚数を増やすのが目標。

1年目　とにかく花桜梨以外の女の子と知り合わないようにしなきゃ！

花桜梨は5月第1週に登場させることができた。これで彼女の誕生日に情報が聞き出せる。この後、すぐにデートに誘おうとすると、好きな場所でも断られる。彼女はまじめな性格なので、テストの1カ月前はデートに誘いにくいのだ。そこで6月はテスト明け以降のデート予約に使おう。これで7月後半からは連日デートしまくり！　このテクニックは2、3学期にも使えるぞ。勉強は1学期に出現条件ギリギリの50まで上げ、夏休みの平日は勉強ざんまい。休み中は出会いが起きないので、ここで補強するわけだ。まあ、この調子で順調にデートをしてきたんだけど、ひとつだけ予想外の事態が。容姿がずっと40台でウロチョロしていたせいか、「スキーで足をくじく」のイベントが発生しない！　すでに100以上デートしたのに……。ここまできて、まさか退学しちゃう、なんてことはないよね？

▲8月は遊園地。通常デート＋ナイトパレードで写真は一気に2枚獲得！

1年目 PLAY DATA
コマンド数　平日51回／休日67回

実行コマンド回数データ

文系	平4回	休0回	理系	平4回	休0回
芸術	平6回	休0回	運動	平0回	休0回
クラブ	平16回	休21回	遊び	平4回	休3回
おしゃれ	平4回	休1回	休養	平9回	休6回
電話		休19回	その他	平4回	

デートデータ

光	1回	琴子	0回	美幸	0回
茜	0回	美帆	0回	ほむら	0回
花桜梨	16回	楓子	0回	メイ	0回
華澄	0回	総デート回数17回			

2年目　つきあいは順調だけどイベント面の進展なし　まだときめかないの？

結局花桜梨は転校せず、無事に2年に進級できた。しかし2年目っていたいした展開はないんだよね。彼女との関係。DISC 3になってもときめかないので、さみしい……。ちなみに登場した女の子は光、琴子、美帆、楓子、華澄の5人。文化部はほむら、運動部は楓子を出さないのは難しいので、どちらかはガマンせずに出しちゃおう。今回はバレー部所属なので、楓子は許容範囲なのだ。

2年目 PLAY DATA
コマンド数　平日52回／休日68回

実行コマンド回数データ

文系	平2回	休0回	理系	平3回	休0回
芸術	平3回	休0回	運動	平0回	休0回
クラブ	平15回	休21回	遊び	平1回	休5回
おしゃれ	平10回	休1回	休養	平13回	休4回
電話		休19回	その他	平5回	休1回

デートデータ

光	2回	琴子	0回	美幸	0回
茜	0回	美帆	0回	ほむら	0回
花桜梨	15回	楓子	0回	メイ	0回
華澄	0回	総デート回数17回			

3年目　やっと花桜梨もときめいた！　デートのおまけを楽しめる！

ここまでくれば新たな出会いはなくなる。思う存分能力上げにはげめるぞ。しかしそれよりも花桜梨がときめいたのが大きい！　こうなれば、デート後に喫茶店などに立ち寄るイベントが発生するからね。これで1デートで2枚の写真がゲットできるのだ。なお、立ち寄りは自分から誘わないと発生しないぞ。

7月にはインターハイに出場し優勝。記者会見まで行われた。これで新たな進路"プロバレーボーラー"への道が開けたのだ～っ！

今回は女の子の数は少ないけど、それでも爆弾処理はある。特に光は誕生日プレゼントもホワイトデーのおかえしもせず、デートでわざと悪い印象を与え、修学旅行の自由行動まで断ってもとをめいちゃう。3回程度のデートは数に入れとかないとダメだろうね。

▲これが優勝会見。優勝しても部活経験値しだいでは発生しないことも。

3年目 PLAY DATA
コマンド数　平日49回／休日62回

実行コマンド回数データ

文系	平7回	休1回	理系	平7回	休0回
芸術	平0回	休0回	運動	平0回	休0回
クラブ	平6回	休31回	遊び	平2回	休1回
おしゃれ	平5回	休5回	休養	平14回	休3回
電話		休20回	その他	平6回	

デートデータ

光	1回	琴子	1回	美幸	0回
茜	0回	美帆	0回	ほむら	0回
花桜梨	19回	楓子	0回	メイ	0回
華澄	0回	総デート回数21回			

目的には不十分だが、結果は満足

結局アルバムの写真は87枚。部活に時間がさかれたので、あまり増えなかった。まあ、花桜梨と一緒にプロになれたからいいけど。

クリア時能力データ

運動と根性以外はレベル低いなぁ。普通は三流企業あたりだよね。ちなみに匠が登場していないほむらとくっついたのには笑った。純は楓子狙いだったので、転校してショックだったらしい。

リプレイに学ぶ教訓

1 デート予約は4週間前までOKなのを利用
テスト前に誘いにくい子は、テスト明けの4週前から毎週予約の電話を入れよう。ただし、雨天中止となるスポットは避けて予約するように。

2 どんなに忙しくても容姿は鍛えてね
容姿が低いとデートの効果が低く、イベントを見るのに苦労することも。できれば100以上ほしいが、美幸を出したくないときは80でもいい。

3 一度に2枚のアルバム写真をゲットすべし！
ナイトパレード、寄り道が写真2枚のチャンス。寄り道イベントは、女の子との仲が最高ランクのとき、特定の場所でいい印象を与えれば発生する。

クラッシュ・バンディクー レーシング

クラッシュとその愉快な仲間たちが繰り広げるカートレース大会、ついに開幕！

発売中 RCG ▶¥5,800 ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、NC、4人同時プレイ可能

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初から使用できる8人のキャラは、カートの性能別に分けると4タイプに分類できるけど、タイムアタックで最強なのは、何といっても最高速重視のディンゴダイルとタイニータイガーに尽きる。2人ともハンドリングは悪いので操作が難しいけど、操作しやすいキャラで遊び込んでゲームに慣れてから、ぜひタイムアタックに使ってみてほしい。ちなみに、同じタイプのキャラ同士（ディンゴダイルとタイニータイガーなど）では性能差はまったくないので、同タイプキャラのどちらを使用するかは好みで決めて構わないぞ。（城イドム）

より速く走るための攻略ポイントを総チェック!!

「CBR」は、友だちや家族と一緒に多人数プレイを楽しむのにピッタリのRCG。でも、このRCGの魅力はそれだけではなく、1人でタイムアタックを極めるようなストイックな遊び方にも、十分耐えうる奥深さも持ち合わせている。そこで今回の攻略では、タイムアタックで活用することを想定した、本格的な走行テクニック解説をお届けするぞ！

POINT1 まずは基本テクを覚えよう

最初に、どのコースでも必ず必要になる、基本的なテクニックから伝授していくことにしよう。どれもこれもちょっとしたことではあるけど、ベストな走りを組み立てるうえで重要な考え方ばかりだ。これらのテクを知らずして、「CBR」を極めることはまず不可能。しっかりと頭に入れておこう。

ロケットスタートを使いこなそう

緑のシグナルが点灯する直前にアクセルボタンを押し始めるだけでもロケットスタートはできるけど、右のような手順でスタートすると、通常のロケットスタートよりも4倍速い加速力でスタートを切れるのだ

▲マフラーから噴出する、ターベストなみの炎が成功の印！

①シグナルに注目

赤の2つ目のシグナルが点灯した直後に、アクセルボタンを押し始めるようにする。これが第1歩だ。

②針の動きを見る

[illegible]

③もう一度[illegible]

[illegible]

④ロケットスタート成功

タコメーターの針が、写真のようにいっぱいまで振り切られ、その瞬間にスタートできていれば大成功だ。

ドリフト中の車体制御

普通のRCGだと、ドリフトの維持に✚キーの操作が深く係わってくるけど、「CBR」でのドリフトは、原則としてR1ボタンを押し続けるだけで持続させられるようになっている。ドリフト中の✚キーの操作は、車体の流れる方向の制御に割り振られているので覚えておこう。

ターボをかけるタイミング

ドリフト中のターボをかけられる時間（マフラーの噴煙が黒いとき）には、ある程度の長さが設けられている。実はこのとき、遅めのあとの加速力がグッと増すのだ！　しかし、コースによっては短めにターボをつなげていった方がいい場合もあるので注意すること。

▶R1ボタンを押し続けている限り、ドリフトは持続され続ける

◀ドリフト中に✚キーの操作で、流れる方向を制御できる。

▶この時点でドリフト開始。このあと、ターベストまでつなぐ場合は…

▲短くつなげば、この場所でターベスト。

▲長くつなげば、ここでターベストに！

POINT2 実践テクをマスター

「ホネホネ かいていトンネル」は、比較的走りやすいコースながら、速く走るにはそれなりのテクも要求される設計になっている。そんな、走行テクを磨くのに最適なこのコースを使い、実践的な走り方を徹底解説していくぞ。これらをマスターすれば、キミも上級者の仲間入りだ！

右ループコーナー

加速床をフル活用

ここの坂道の頂点では、1番目の写真の[illegible]正面に向かってジャンプ。十分に加速していれば、1つ目の加速床の直前に着地できるぞ。加速床を抜けた直後、✚キー左、R1ボタン、✚キー右と素早く操作してドリフトに入る。ドリフト中のターボ3連発は、できるだけ引っぱって（かけるタイミングを遅らせて）、ターバーをかけたあとに2つ目の加速床に突入、それからターベストにつなぐ。続いてドリフトをかけ直し、ターボを2連発させて十分に加速した状態で、坂道の頂点から（このあとのS字に備えて、心持ち左側に向かって）ジャンプにつなごう。

◀この位置からジャンプ。十分な加速も大切。

◀加速床を抜けた直後にドリフトへ。

◀ドリフト中はできるだけインベタを狙う。

S字コーナー

連続ドリフトでGO!

S字コーナー手前で左に寄っておいて、[illegible]の写真の位置からドリフト開始。右コーナー内側から、左コーナ[illegible]発は心持ち早めにつなぐといい）。3番目の写真の位置でR1ボタンを1回[illegible]ンと操作して、ドリフトの切り返しを[illegible]うなラインが描けていれば理想的だぞ。

◀この位置から右への[illegible]

◀右コーナー内側から[illegible]

◀ここでドリフトの切り返しをキメよう。

※ここでの攻略では、操作説明をわかりやすくするため、ドリフト開始および坂道の頂点からのジャンプはR1ボタンを、ドリフト中のターボ発動の操作はL1ボタンを使うものとして表記してあります。

スタート地点付近

一気にダッシュをかけろ！

[illegible]は、ドリフトからの３連[illegible]ター[illegible]も絡めたスタートダッシ[illegible]るぞ。まず、スタート前から✚キー左を入力し続けながら、ロケットスタートを行う。スタートと同時に、✚キー右を押し（それとほぼ同時に）Ｒ１ボタン[illegible]いで、ドリフト開始と同時に✚キーを左に入れ直す（これは強引にかけたドリフトで、右側の壁に接触するのを避けるための操作）。ドリフト中には、ターバーまで発動させておいて、坂の頂点でタイミングよくＲ１ボタンを押し直して、ジャンプにつなごう。

◀✚キー左を押したまま、ロケットスタート。

◀✚キー右とほぼ同時にＲ１ボタンでドリフト。

◀ドリフト開始と同時✚キー左を入れなおす。

◀坂の頂点から、ジャンプにつないでいこう。

ホネホネトンネル

路肩でショートカット

[illegible]出口からのドリフ[illegible]は、[illegible]るだけターボ３連発を[illegible]加速床を抜けたあとに、ターベストをかけるくらいにしておく（トンネルまでに十分に加速しておくことが非常に大切）。トンネル手前の段差では、２番目の写真の位置から、路肩のキノコの右側を狙ってジャンプ。Ｒ１ボタンはずっと押し続けておいて、着地する直前に✚キー左を入力。すると着地と同時にドリフトがかかるので、ターボをかけて路肩から一気に脱出。そこからターバー、ターベストにつないでいこう。

◀加速床を越えたあと、ターベストで加速せよ！

◀そして、この位置からジャンプを行う。

◀キノコの真横に着地できれば理想的だ。

◀１回のターボで路肩を抜けてしまおう。

POINT3 ショートカットを探せ

このＲＣＧにはビックリするような近道（ショートカット・ポイント）もたくさん隠されているぞ。そんな場所には、下のような４タイプが存在するので、ショートカットできる場所を探すときの参考にしてみよう。次号以降で、全ショートカットポイントの詳細も大紹介する予定なのでお楽しみに！

コースの外を駆け抜ける

例：【ココ・デ・サーキット】

コース外の荒れ地に強引に進入して走行距離を縮めるのは、ショートカットの基本中の基本。ただし、路肩を走行すると激しく減速してしまうので、無闇にコース外に出てもロスになるのが関の山だぞ。そのためにも、ドリフトからのターボ（ターバーかターベスト）などで十分に加速するといった工夫をしないと、路肩のショートカットポイントはタイム短縮につなげられないのだ。ちなみに、アイテムのアクアク（ウカウカ）は、使用中、路肩による減速を回避できるメリットがある。「みんなでレース」などで利用してみるのも手だ。

▲ターバーかターベストを使い、予め十分な加速をしておこう。

◀スピードに物を言わせ、強引に路肩を突っ切ってしまおう。

大ジャンプでショートカット

例：【ひとくいばな テンプル】

Ｕ字カーブになった場所などで、コース外の谷間へ向かってジャンプして、そのままショートカットできてしまう場所もある。右の連続写真では、そんなショートカットの代表例として「ひとくいばな テンプル」のものを紹介しているけど、これを成功できたときの快感は何ともいえないぞ。成功させるには、１予めドリフトからのターボ（ターバーかターベスト）や加速床などで十分加速しておく。２コース端ギリギリでR1ボタンをタイミングよく押す。という２点が必携。メリットが大きいぶん、シビアな操作を問われるのが特徴だ。

▲コース終盤の大ジャンプ。この位置から右側にジャンプだ。

◀加速が十分なら、谷間を挟んだ向こう側のコースに跳び移れるぞ

コースマップで隠し通路を発見

例：【ハイスピード ちかすいどう】

ショートカットを見つけるには、走りながら背景を観察するだけが能じゃないぞ。画面右下に表示されるコースマップを注意深く観察すると、コースによっては本線（普通に走るときに通過するコース）とは別に、謎めいた部分が表示されているのに気づくはず。これはショートカットするための隠し通路の存在を示すものなので、そんなコースマップを見つけたら、ぜひ詳しく調べてみよう。右の例は「ハイスピード ちかすいどう」の隠し通路を紹介したものだけど、ご覧のとおりコースマップに意味ありげな地形が表示されているのがわかるはず。これを手掛かりにすれば壁際にあるトンネル状の隠し通路（進入はちょっと難しいぞ！）を見つけられるはずだ。

▲壁に設けられたトンネル発見。大幅なショートカットになるぞ。

◀コースマップに意味ありげな表示があったら調査してみよう。

アイテムを使って扉を開けろ

例：【あめふり ボワボワいせき】

「あめふり ホワホワいせき」には、アイテムを使わないと入口を開くことができない、特殊なショートカットが用意されている（アイテムが出現しない「ひたすらトライアル」などのモードでは利用できない）。このコースには巨大な顔の石像があるけど、これがこの隠し通路のカギになっている。ここにドクロばくだん、おっかけミサイル、つるつるオイル（あめふりオイル）、シールドのいずれかを投げつけるか、アクアク（ウカウカ）を装着して体当たりすると、その下にある扉が一定時間開き、隠し通路へと進めるようになるのだ。

▲顔の石像に向かって、ドクロばくだんなどを投げつけよう。

◀石像の下にある扉が開いて、ショートカットができるぞ！

読者のベストタイムも募集中!!

ここで紹介している"ホネホネ かいていトンネル"と"ひとくいばな テンプル"の２コースで、ベストタイムを目下募集中！　詳しくは158ページの「ＤＰＳコロシアム」を見よ

電車でGO! プロフェッショナル仕様

ヤッパリあった隠し路線。前回紹介した攻略法を応用して、ぜひチャレンジしてみよう！

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC 1ブロック、DS(AC非対応)、PS(3ブロック、「電車でGO! コントローラ ワンハンドルタイプ含む」

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「電GO！プロ仕様」の攻略も今回で２回目。今号では、隠し路線を徹底攻略して、内容タップリでお届けします。さすがに50車両以上も登場すると、鉄道に詳しくなかった私も少しは「鉄ちゃん（鉄道マニア）」に近づいたかも。ちなみに、隠し路線はこれだけではありません。詳しい出現条件は明かせませんが、とにかくすべての車両を運転してみることをオススメします。ぜひ、すべて乗りこなして「プロフェッショナル」を目指してください。（H・O）

要注目 早くも発覚！ 隠し3路線大攻略!!

今回は隠し路線の出現条件を公開するとともに、その攻略をしていくぞ。紹介する３路線はどれもマニアックな路線だが、プレイ中に車内アナウンスで路線の歴史が紹介されるので聞いてみるといいぞ。どの路線も難度が高く一筋縄ではいかないが、攻略を参考にして全路線クリアにチャレンジしよう。なお隠し路線の出現条件に「イージー」「ノーマル」「ハード」などのモードによる条件はないので、難しいと感じたら、ゲーム設定で難易度を「イージー」に変更しよう。持ち時間が10秒増えるだけでも、グッと楽になるぞ。

▲通過駅が22もある「はやぶさ」。走り続ける楽しさは、ピカいち！

これが出現条件だ!!

これから攻略する３路線の「出現条件」と「車両性能」をリストアップ。ぜひ３つすべての路線出現を狙おう！

❶ 特急秋田リレー6号

■出現条件
総走行距離が900kmを超えると出現する。

■車両性能
・車両形式………気動車
・加速性能……少し遅い
・制動性能…………良い

❷ 寝台特急はやぶさ

■出現条件
総走行距離が1500kmを超えると出現する。

■車両性能
・車両形式…電気機関車
・加速性能…………遅い
・制動性能……少し悪い

❸ とき12号

■出現条件
京浜東北線北行全ダイヤをクリアすると出現する。

■車両性能
・車両形式…………電車
・加速性能…………普通
・制動性能……少し悪い

（注1）

隠し路線その1 1年間だけ運行した幻の路線!!

特急秋田リレー6号 キハ110/3両

難易度…★★★★

発 秋田 08：55：00
着 大曲 09：07：45

・停車駅……………1
・通過駅……………7
・ボーナスポイント…5
・速度目安…約80km/h
・天気………………雪

この路線の特徴は？

通過駅ごとに「45km/h」の速度制限が出現するのが最大の特徴だ。しかも、ディーゼル車のため加速に時間がかかる。機敏な運転を心がけていこう。

●要チェックポイント

秋田

❶
■1720m：制限【35km/h】
■1400m：制限【解除】
■1275m：警笛【隠し】
■ 228m：制限【45km/h】

四ツ小屋 通 08:57:25

❷
■1323m：制限【解除】
■ 157m：制限【45km/h】

和田 通 08:58:55

❸
■1281m：制限【解除】
■ 880m：警笛【隠し】

大張野 通 09:00:20

❹
■ 950m：警笛【隠し】
■ 196m：制限【45km/h】

羽後境 通 09:02:00

❺
■1611m：制限【解除】
■1411m：制限【70km/h】
■1038m：制限【80km/h】
■ 901m：制限【解除】
■ 150m：警笛【隠し】

峰吉川 通 09:03:25

❻
■ 245m：制限【45km/h】

刈和野 通 09:04:30

❼
■1359m：制限【解除】
■ 234m：制限【45km/h】

神宮寺 通 09:06:00

❽
■1500m：制限【解除】
■ 370m：警笛【隠し】
■ 220m：制限【45km/h】

大曲

路線攻略チャート

駅通過時の速度制限45km/hに注意!!

この路線で気をつけるポイントはただ１つ。駅を通過するときに必ず発生する制限「45km/h」の指示だ。通過時に必ず減速が必要なことを頭に入れておこう。

❶秋田駅出発後の制限「35km/h」では、マスコンで微調整しながら速度を維持し、制限解除から「80km/h」まで加速しよう。途中にある小さな橋の手前（1275m）で「警笛ボーナス」を必ず取ること。「80km/h」まで加速したら惰性走行へ。そして通過駅まで「550m」の地点から「レベル８ブレーキ」で「45km/h」まで減速し、そのまま惰性で走行する。「40km/h」に減速したらそのまま速度を維持しつつ、四ツ小屋駅を通過しよう。

❷四ツ小屋駅通過後は加速し、制限解除まで「45km/h」を維持しよう。解除後は「75km/h」まで加速し、「75km/h」を維持しつつ走行。「480m」の地点から「レベル８ブレーキ」で「40km/h」まで減速し、そして惰性走行で和田駅を通過しよう。

❸和田駅通過後は加速し、制限解除まで「45km/h」を維持しつつ走行する。解除後は「75km/h」まで加速し、そのまま惰性走行で大張野（おおばりの）駅を通過。途中にある岩見川前の「警笛ボーナス」は忘れずに取ること。

❹大張野駅通過後は「100km/h」まで加速して惰性走行に移る。トンネル進入時の「警笛ボーナス」を忘れずに。「650m」地点から、「レベル８ブレーキ」で「45km/h」に減速し、惰性走行で羽後境（うごさかい）駅を通過。

❺羽後境駅通過後は加速し、制限解除まで「45km/h」を維持しよう。解除後は「70km/h」まで加速してそのまま速度を維持して走行。そして制限「80km/h」の指示後に、「80km/h」まで加速して速度を維持する。ただし、制限解除後も加速はせず、そのまま「80km/h」を維持して峰吉川駅を通過すること。峰吉川駅進入時の「警笛ボーナス」は、必ず鳴らして入手しておこう。

❻峰吉川駅通過後は「95km/h」まで加速して惰性走行へ。そして「750m」の地点から、「レベル８ブレーキ」で「45km/h」まで減速して、そのまま惰性走行で刈和野（かりわの）駅を通過。

❼刈和野駅通過後は加速し、制限解除まで「45km/h」を維持する。制限解除とともに「80km/h」まで加速し、惰性走行に移ろう。そして「500m」の地点から「レベル８ブレーキ」で「45km/h」まで減速し、そのまま惰性走行で神宮寺駅を通過する。

❽神宮寺駅通過後は、制限「45km/h」まで加速して、そのまま「45km/h」を維持しよう。制限解除後は「85km/h」まで加速し、そのまま惰性走行に移る。停止位置まで「550m」の地点で「レベル８ブレーキ」→「45km/h」に減速して惰性走行へ。そして「100m」で「レベル７ブレーキ」→「15km/h」に減速し、あとは微調整でうまく停車しよう。

※文中の丸数字は左図の要チェックポイントに対応しています。

もっと"プロ"しよう!" ❶

天候で難度が変わる「電車でGO！」シリーズ。実は「ベリーハード」&「ノーコンティニュー」でクリアしたダイヤは、再びプレイするときに、クリアしたダイヤにカーソルを合わせ、「セレクトボタン」を押せば天候を自由に変更できるようになるのだ！ プレイの幅がさらに広がるぞ。

（注1）「とき12号」の画面写真は、今回攻略している181系ではありません。

隠し路線その2

22駅連続の「走通ボーナス」を狙え!!

寝台特急はやぶさ

ED76＋24系/12両

難易度……………★★★

㊗ 博多 18：16：00

㊤ 小倉 18：40：30

- 停車駅……………………1
- 通過駅……………………22
- ボーナスポイント…12
- 速度目安……約80km/h
- 天気…………………晴れ
- セクション…………4

この路線の特徴は？

通過駅が22もあるが、80km/h 前後の速度で、景色をゆったり眺めながら走れるのが魅力だ。

●要チェックポイント

博多

1
- 1128m：制限【60km/h】
- 928m：制限【80km/h】
- 289m：制限【115km/h】

吉塚 通 18:17:38

2
- 718m：警笛【隠し】
- 709m：制限【解除】

箱崎 通 18:18:15

3
- 1751m：警笛【隠し】
- 1465m：セクション【開始】
- 1368m：セクション【解除】
- 1305m：制限【85km/h】
- 1215m：警笛【表示】
- 1192m：制限【解除】

香椎 通 18:19:40

4
- 240m：警笛【隠し】

九産大前 通 18:20:27

5

筑前新宮 通 18:21:27

6
- 739m：セクション【開始】
- 659m：セクション【終了】
- 400m：警笛【隠し】

古賀 通 18:22:48

7
- 225m：警笛【隠し】

千鳥 通 18:23:39

8
- 385m：警笛【隠し】

福間 通 18:24:21

9
- 1033m：制限【70km/h】

東福間 通 18:25:23

10
- 1330m：制限【解除】

東郷 通 18:26:30

11
- 1034m：セクション【開始】
- 905m：セクション【終了】
- 700m：警笛【隠し】

赤間 通 18:27:46

12

教育大前 通 18:28:33

13
- 855m：警笛【隠し】

海老津 通 18:31:11

14

遠賀川 通 18:31:34

15
- 655m：警笛【表示】

水巻 通 18:32:20

16
- 333m：制限【55km/h】
- 255m：警笛【隠し】

折尾 通 18:33:18

17
- 1932m：制限【解除】
- 1580m：警笛【隠し】
- 1413m：セクション【開始】
- 1313m：セクション【終了】
- 692m：制限【85km/h】
- 512m：制限【解除】

黒崎 通 18:35:02

18

八幡 通 18:35:53

19

枝光 通 18:36:54

20
- 600m：警笛【隠し】

戸畑 通 18:37:32

21

九州工大前 通 18:38:08

22

西小倉 通 18:39:17

23
- 525m：警笛【隠し】
- 344m：制限【45km/h】

小倉

路線攻略チャート

スピードの出しすぎに注意!!

「スピードを出しすぎない」ことが、クリアへの近道だぞ。「90km/h」以上スピードを出さないことを頭に入れてダイヤどおりに運転しよう。

❶博多駅出発後は吉塚駅通過までマスコンは全開に。（通過時は「80km/h」前後しかスピードが出ていないので、途中の制限表示は気にしなくてOK）。

❷吉塚駅通過後、「83km/h」（注２）まで加速したら、そのまま惰性で箱崎駅を通過。通過後の１つ目の踏切で、「警笛ボーナス」を必ず取ること。

❸箱崎駅通過後は「80km/h」まで加速し、そのまま惰性走行へ。通過後の１つ目の踏切では、「警笛ボーナス」を取ること。惰性走行中に出る制限「85km/h」は、すでに「85km/h」以下なのでクリアできる。「セクション」も同様にそのまま通過する。多々良川前の「警笛表示」は必ず警笛を鳴らそう。制限解除後も惰性で香椎駅を通過。

❹香椎駅通過後は「75km/h」を維持して九産大前駅を通過しよう。そのとき、九産大前駅直前の踏切で警笛を鳴らし、ボーナスを必ず取ること。

❺九産大前駅通過後は「85km/h」まで加速し、惰性で筑前新宮駅を通過。

❻筑前新宮駅通過後は「80km/h」まで加速し、惰性に移行し古賀駅を通過。途中の「セクション」はしっかり通過しよう。さらに、小さな橋の前（400m）の「警笛ボーナス」を必ず取ること。

❼古賀駅通過後は「80km/h」まで加速。その後は惰性走行で千鳥駅を通過しよう。千鳥駅前の踏切には「警笛ボーナス」があるので、必ず取ること。

❽千鳥駅通過後は「80km/h」まで加速し、惰性走行で福間駅を通過する。途中の小さな橋（385m）に「警笛ボーナス」があるので忘れずに取ろう。

❾福間駅通過後、制限「70km/h」の指示が出たら、「レベル８ブレーキ」で「70km/h」まで減速。「70km/h」を維持しつつ、東福間駅を通過しよう。

❿東福間駅通過後、制限解除まで「70km/h」を維持して走行。そして、制限解除後に「83km/h」まで加速し、その後、惰性走行で東郷駅を通過しよう。

⓫東郷駅通過後は、「80km/h」まで加速し、惰性走行で赤間駅を通過しよう。途中の「セクション」は、必ず無事に通過しておこう。また、セクション通過後にある小さな橋の前(700m)の「警笛ボーナス」は、必ず鳴らしてとろう。

⓬赤間駅通過後は「80km/h」まで加速し、惰性で教育大前駅を通過する。

⓭教育大前駅通過後は「85km/h」まで加速し、そのまま惰性走行で海老津駅を通過しよう。トンネル進入時の「警笛ボーナス」も、必ず入手すること。

⓮海老津駅通過後は「78km/h」まで加速し、惰性で遠賀川駅を通過する。

⓯遠賀川駅通過後は「80km/h」まで加速し、惰性で水巻駅を通過。遠賀川前の「警笛表示」は必ず鳴らそう。

⓰水巻駅通過後は「70km/h」まで加速する。通過駅まで「600m」の地点から「レベル８ブレーキ」で「55km/h」まで減速。そして、「55km/h」を維持しつつ折尾駅を通過しよう。折尾駅進入時には「警笛ボーナス」があるので注意。必ず鳴らして入手しておこう。

⓱折尾駅通過後は、制限解除まで「55km/h」を維持して走行しよう。制限解除後は「80km/h」まで加速するが、途中に「セクション」があるので要注意。一度マスコンを切って通過し、ボーナスを入手すること。「セクション」通過後は「80km/h」まで加速し、そのまま惰性走行で黒崎駅を通過しよう。

⓲黒崎駅通過後は「80km/h」まで加速し、惰性で八幡駅を通過しよう。

⓳八幡駅通過後は「85km/h」まで加速し、惰性で枝光駅を通過。

⓴枝光駅通過後は「85km/h」まで加速し、惰性で戸畑駅を通過しよう。トンネル進入時の「警笛ボーナス」を忘れずに入手すること。

㉑戸畑駅通過後も惰性走行を続け、九州工大前を通過する。この区間の加速を控えることは、重要なポイントだぞ。

㉒九州工大前駅通過後は「80km/h」まで加速し、西小倉駅を惰性で通過。

㉓西小倉駅通過後、停止位置まであと「600m」の地点から、「レベル８ブレーキ」で「45km/h」まで減速し惰性走行へ。減速途中にある小さな橋（525m）の「警笛ボーナス」を忘れずに。惰性のまま「150m」まで来たら、「レベル７ブレーキ」で「15km/h」まで減速し惰性へ。残り「10m」で再度「レベル７ブレーキ」をかけ一気に停車しよう。

※文中の丸数字は左図の要チェックポイントに対応しています

隠し路線その3

レア度No.１!!

とき12号

181系/12両

難易度…………★★★

㊗ 六日町 12：12：00

㊤ 越後湯沢 12：18：30

- 停車駅……………………1
- 通過駅……………………4
- ボーナスポイント…5
- 速度目安……約90km/h
- 天気…………………雪

この路線の特徴は？

降雪時の、ブレーキのききの悪さに気をつければ、比較的ラクに運転できる路線。今はなき路線を心ゆくまで楽しもう。

●要チェックポイント

六日町

1
- 1458m：制限【解除】
- 1185m：警笛【隠し】
- 530m：制限【85km/h】
- 356m：制限【解除】

塩沢 通 12:13:20

2
- 265m：制限【85km/h】
- 120m：警笛【隠し】

上越国際スキー場前 通 12:14:00

3
- 400m：制限【解除】
- 70m：制限【85km/h】

大沢 通 12:14:25

4
- 1090m：制限【解除】
- 1m：制限【70km/h】

石打 通 12:15:35

5
- 3009m：制限【解除】
- 2876m：警笛【隠し】
- 2535m：警笛【隠し】
- 1076m：警笛【隠し】
- 864m：制限【80km/h】
- 386m：制限【解除】

越後湯沢

路線攻略チャート

降雪時のブレーキに注意!!

❶六日町駅出発後は「85km/h」まで加速し、「85km/h」を維持しつつ塩沢駅を通過。途中、２つ目の踏切の「警笛ボーナス」を忘れずに。

❷塩沢駅通過後は「95km/h」まで加速し、制限「85km/h」が出たら減速。「85km/h」は維持し、上越国際スキー場前駅を通過する。駅進入時の「警笛ボーナス」も必ず取ろう。

❸上越国際スキー場前駅を通過すると同時に惰性走行に移行し、そのまま大沢駅を通過。

❹大沢駅通過後は加速し、制限解除まで「85km/h」を維持。解除後は再加速し、通過位置まで「600m」の地点から「レベル５ブレーキ」で「70km/h」に減速しつつ、石打駅を通過。

❺石打駅通過後も制限解除まで「70km/h」を維持。解除後「110km/h」まで加速し、惰性走行へ。トンネルと踏切の「警笛ボーナス」は忘れずに。停止位置まであと「1300m」の地点で「レベル８ブレーキ」→「80km/h」へ、「700m」で「レベル５ブレーキ」→「60km/h」へ、「230m」で「レベル８ブレーキ」→「15km/h」に減速し、あとは微調整で停車しよう。

※文中の丸数字は上図の要チェックポイントに対応しています

もっと"プロしよう!" ②

「総走行距離」が増えると、じつは鉄道資料館のモデルフロア収録車両が増えます（全部で10種類以上）。「総走行距離」を増やすには、本編データと『でんごー』が入ったポケステを使用していくのがオススメです（『でんごー』の「合計距離」が本編の「総走行距離」に加算されるので）。

（注２）「ゲーム設定」でメーターを「デカデジ」にしておけば、一の位まで正確に「km/h」を把握できるぞ。

STREET FIGHTER EX2 PLUS

攻めに守りにと有効に使えるシステム、エクセルについて徹底攻略していくぞ！

発売中 FTG ▶¥5,800 ▶カプコン／アリカ ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの記事を書くにあたり、カンを取り戻そうとアーケード版をプレイしていると、乱入されました。しゃがみ弱キック（以下小足）から投げを繰り出したところ、喰らってくれました。小足から昇龍、喰らってくれました。小足からエクセル、喰らってくれました。対戦終了後、台の反対側からヒット音を確認。どうやら、相手は心底喜んでくれたようです。僕もとても嬉しかったです。次は、もっと選択肢を増やそう。そう思いました。　（うま）

対戦の幅を広げるエクセルを徹底解説

今回は、これまでに紹介してきたシステムの中でも、特に複雑なシステムであるエクセルを解説しよう。エクセルは、発動すると通常技、✚キー入力通常技、必殺技の戻りモーションをキャンセルできるようになる。連続技が成立しやすくなるが、上記の技を右から左の順（必殺技→通常技など）でキャンセルすることはできない。『ストリートファイターZERO 2』で登場した、オリジナルコンボに近いシステムといえるだろう。

◀どんなキャラでも簡単に連続技を作り上げることができる。それがエクセル!!

基礎 エクセルの仕組みを理解しよう

エクセルは、スーパーコンボゲージを1つ消費することで発動できる。発動時に無敵時間があり、相手の技をかわすことも可能。ただし、ゲージを使った行動はとれない。

▶エクセルからの投げも、有効な戦術の1つ。

1 エクセルはここで使え！

前述のとおり、エクセルは発動時に無敵時間がある。そこで、相手が跳び込んできたときや、自分が跳び込むときなどに使うと、相手の技をかわして連続技を狙えるぞ。逆にエクセルを使われた場合は、こちらも発動してかわそう。

2 エクセルはこうつなげろ！

エクセル中は相手に攻撃が当たっても間合いが離れにくくなっているので、通常技を適当に出してもそれなりにはつながるが、やはり限界がある。間合いが離れそうになったら、前進する技やリーチの長い技などを組み込んでいこう。

3 エクセルで大ダメージ！

エクセル中に同じ技を2回以上使うと、2回目以降はダメージが小さくなってしまう。そこで、通常技の立ちとしゃがみを使いわけ、必殺技をまじえるようにしていこう。また、エクセルが終了した瞬間にスーパーコンボを繰り出すのも有効だ。

実践 エクセルコンボの組み立て方

ここでは、リュウを例にエクセルコンボを解説しよう。基本的に弱→中→強→弱…の順につなげるが、ミソは「弱Pすかし」。強Kのあと、当たらないように弱Pを出して、強Kのスキをなくすのが狙いだ。ここで少し前に歩いて間合いを詰め、さらに技をつなげていく。ほかのキャラにも応用してみよう！

Case リュウ
立ち弱K→下強P→立ち強K→（弱Pすかし）→下中P→下中K→立ち強K→（弱Pすかし）→下中P→下中K→各種必殺技

▲まずは、的確にボタンを押して弱→強と技をつなげていく。

▲強Kのあと、弱Pをすかす。強Kのスキが減らせるので……。

▲前へ歩いて接近。距離が離れて、コンボがつながらなくなるのをさける。

▲2度目の弱Pすかし後、補正のかからない状態で各種必殺技へ。

いよいよ開幕!! 「EX2 PLUS」映像大賞

ディレクターモードが真っ赤に燃える!!

キミのクリエイター魂（？）を熱くシゲキする、電撃オリジナル企画「EX2 PLUS映像大賞」がいよいよ開幕!! ドンドン、パフパフー（効果音）!! この企画では、ディレクターモードで作成した映像作品を募集する。キミの力作をメモリーカードに記録して、編集部に送ろう。詳細は以下を参照。

▶ギャグ大歓迎！ 右は参考出展「ナイスバッティング！」だ。

募集する賞と応募のルール

この企画の部門は2つ。まず「自由部門」では、その名のとおり自由な映像作品を募集する。カッコいいもの、涙ぐましさを誘う友だちとの協力プレイもの、あんまりたくさん来ちゃうと困るけどHなもの……。などなど、キミの創作意欲のおもむくまま、自由に演出してほしい！ 続いて「コンボ部門」は、連続技の技量を競う部門。ディレクターモードの25秒間で、どれだけＨＩＴ数を稼げるかを競う。映像のカッコよさは二の次だけど、同じＨＩＴ数だった場合はより凝った映像作品の勝ちとなるぞ。優秀な作品は2月25日発売のVol.137で発表し、豪華な賞品を進呈。さらに、電撃PlayStationDにデータとして収録される予定だぞ。創作意欲に火がついたキミは、以下のルールを守って編集に取りかかろう！ しめ切りは2000年の1月28日（消印有効）だ。

【作品を作るうえでのルール】

①メモリーカード1枚につき、3作品まで収録可。ただし、違う部門のものは混同しないこと（例：自由部門2作品＋コンボ1作品での応募、は不可）
②メモリーカードの表面シールに、キミの名前と、作品の数だけ「カード内におけるデータ名（英字3文字）と作品タイトル（日本語で10字以内）」を明記。
③キャラの選択、アングルと背景の変更は自由。
④1人で何通でも応募可。

あて先
〒101－8305 ㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「ＥＸ２ ＰＬＵＳ」映像大賞係
※しめ切りは1月28日消印有効です。

【技&ボタン表記説明】【✚キー入力通常技】✚キーを前などへ入れることにより、変化する技（リュウの強Pなど）【P】パンチ【K】キック【立ち】立ち状態【下】しゃがみ状態【補正】エクセル中に同じ技を出すことで与えるダメージが下がっていく現象

映像大賞の応募方法

●封筒に、以下の3つを入れて送ろう。1作品を記録したメモリーカード（1個まで）、2メモリーカード返送用の封筒（キミの住所と名前を書いて送料分の切手を貼ったもの）③「郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・部門名・メモリーカードに収めた作品のタイトル（日本語で10文字以内）、以上」すべてを明記した紙。また、匿名希望の場合はペンネームも明記。

蒼魔灯

中盤のシナリオを攻略すると同時に、ストーリー分岐の秘密も大公開!!

発売中	▶¥5,800 ▶テクモ
ACT	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームを編集部でプレイしていると、「殺伐としたゲームだね」と、後ろで見ている人から言われることがあります。そのわりには僕が楽しげに遊んでいるものだから、画面から伝わるストレートな残酷さと、プレイしている僕の楽しそうな風情にギャップを感じるそうです。でも遊んでみるとよくわかるのですが、『刻命館』シリーズには、言葉では説明しにくいコミカルな側面もあるんですよね。その2面性も、大きな魅力だと思うのです。(が)

刺客の攻撃はますます熾烈に! 中盤のシナリオ8~14を攻略!!

scenario 8 秘術の代償

新たなバトルステージ、黒死城での戦闘になる。戦いやすい部屋の目星をつけたり、初登場の仕掛けを試すなどして、基本的な戦い方をつかもう。

要注意侵入者 バレッタ(爆弾兵)

爆弾をまっすぐ転がすだけ、と攻撃パターンは単調。しかし、爆弾の攻撃範囲はかなり広いので、寸前で回避したのでは爆発に巻き込まれるぞ。転がってくる爆弾は、左右のローリングで余裕を持ってかわそう。

scenario 9 AUO来襲

戦闘が始まったらすぐに赤の部屋を出て、別の部屋でミゲルを迎撃しよう。ミゲルを追い払ったら、現れる敵を1人ずつコンボで仕留めるのだ。

要注意侵入者 ミゲル(凶戦士)

閃光、爆発の弾丸を撃つ厄介な敵。ただ、この戦闘は顔見せで、トラップがヒットすると逃げていく。効果範囲が広いトラップを当てて、早めに撤退させるのが得策だ。Arkを稼ぐなら、コンボで撃退しよう。

scenario 10 遠い日の面影

最初に襲ってくる2人がどちらも飛び道具を使うため、のっけから苦しい戦いになる。先に忍者のジェミニを倒しておけば、あとの戦闘が楽になるぞ。

要注意侵入者 ヘルシング(錬金術師)

こちらが仕掛けたトラップを作動させてしまう、とんでもないヤツ。あまり適当にトラップを設置していると、逆に利用されることもあるので要注意。ベアトラップなどで足止めして、真っ先に仕留めておこう。

scenario 11 蒼き伝説

クロスとシュバルツは2人1組で行動し、多角的な攻撃で攻めてくる。シュバルツに軽くダメージを与えて瀕死の状態にすれば、2人を引き離せるぞ。

要注意侵入者 クロス(アサシン)

プレイヤーを見つけると、壁や段差を無視して超スピードで迫ってくる。これはシュバルツも同様だ。また、クロスの注意点は瀕死になると自爆モードに入ること。ハンパな攻撃はせず、コンボで一息に葬ろう。

scenario 12 魔女狩り

6人の強敵が、これでもかとばかりに乗り込んでくる。巨人兵のガラハットや白魔導師のアルテナなど、特殊な能力を持つ敵を優先して倒そう。

要注意侵入者 アルテナ(白魔導師)

常に仲間と一緒に行動し、トラップで与えたダメージを回復してしまう。また、魔法攻撃で援護射撃にまわることもあるぞ。また、最後の1人になると強力な魔法をつかってくるので、早めに倒したい相手だ。

scenario 13 帰らぬ日々

このシナリオのみ、バトルステージが工房に戻る。便利な仕掛けは少ないが、それでも高度なコンボの(※)組み立ては可能。トラップを上手に使おう。

要注意侵入者 ドルジェフ(磁力師)

磁力師のドルジェフは、強引にプレイヤーを引き寄せて攻撃する、初登場の敵。引き寄せられている間は、ほかの敵からの攻撃を無防備に受けてしまうため、うかつに近寄らないのが得策だ。

scenario 14 運命の岐路

出現する敵は、百戦錬磨の強者ばかり。まずは狩人のイリアードを倒さないと、後で厄介なことになる。巨神兵・バルバロッサの地震攻撃にも注意。

要注意侵入者 マドゥーラ(闇使い)

彼女に暗闇の魔法を使われると、画面ではもちろん、キャンプモードのレーダーでも敵の位置を確認できなくなる。とくに、バルバロッサとの同時攻撃は凶悪の一言。仲間と分断して、ひと思いに始末してしまおう。

トラップを駆使して戦いを有利に展開しよう!!

ナリオ8以降は、より多彩なトラップが開発可能。新型のトラップを駆使して、さら

おすすめのトラップ1 カピン

ヒットした侵入者は、前方にフラフラ歩いていく。高度なコンボの組み立てに不可欠なトラップだ。

おすすめのトラップ2 コールドアロー

おすすめのトラップ3 マジックバブル

運命の岐路、主人公が選ぶ道は…。

要求を拒否

要求をのむ

ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ

〝すとーりー〟モード攻略法をステージごとにピックアップ。さらに2人の隠しキャラ情報を大公開だ!

発売中 PZG ▶¥4,980 ▶コンパイル ▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

突然ですが、コワイ夢を見ちゃいました。あと1コで連鎖が始まるというときに、ナゼかNEXTが〝おじゃまぷよ〟しか降ってこない……というヘンな夢です。現実ではゼッタイありえないことなんだけど、私の夢の世界ではおじゃまぷよが絶大な力（？）を持っているらしい。いったいどういうことじゃぁ！　とキレそうになったころ目が覚めたから、もうストレスたまりまくり状態。しかし、夢の中でもプレイし続ける私っていったい？　（けょ）

ステージ別の対処法解説!!　そしてついに登場! あの2人をプレイヤーキャラに!!

〝すとーりー〟モード ワンポイント攻略!!

基本は、おじゃまぷよを小出しに送って相手に特技を使わせ、ここぞというときに反撃する戦法がいい。なお☆印のついた4人は対戦後に仲間になり、アルルを助けてくれるぞ。

攻略第2弾となる今回は『ぷよぷよ〜ん』のメインともいえる〝すとーりー〟モードの攻略と、フリー対戦などで選べる隠しキャラの出現条件を紹介！　前作までとは違い、戦いの場となる各ステージには、それぞれ特徴がある。この特徴を理解したうえで連鎖を組んでいけば、勝てない相手はいないハズだ！

◀ストーリーを進めていくと、彼女たちが仲間になるぞ。

サーカス

従来の『ぷよぷよ』と同じルールが採用された特徴のないステージ。登場キャラも取り立ててクセのあるキャラはいないので練習のつもりで大連鎖を狙っていこう。

要注意!! キキーモラの特技は、おじゃまぷよをすべて消してしまう強力な技。長期戦を覚悟して、相手のミスを待とう。

登場キャラ ●スケルトン-T ●キキーモラ ●アーちゃん

火山

1度に相手のフィールドに送ることができるおじゃまぷよが1列（最大6個）に制限されてしまうステージ。そのため、難しい大連鎖を狙って一度に送る量を増やすより、小刻みにぷよを消して、ぷよを送る回数を増やすのが勝利のカギだ。

要注意!! ドラコに特技で、おじゃまぷよを消されると長期戦必至！　ドラコが特技を使いきるのを待って反撃しよう。

登場キャラ ●パノッティ ☆ドラコケンタウロス

水中

通常のぷよの落下速度が遅くなってしまうステージ。できるだけちぎらないように組もう。ただし、おじゃまぷよの落下速度は通常のままなので、限界までの大連鎖を組んで、相手に特技を使用するスキを与えないようにすれば楽勝！

要注意!! ぷよをテタラメに落下させ、特技で全消しを連発してくるセリリ。特技使用回数をためる前に短期決戦で勝負！

登場キャラ ●のほほ ☆セリリ

空中都市

ぷよを消す位置が高いほど、得点と攻撃力が増すステージ。下のほうに連鎖の土台を作っておき、ここぞというとき以外は連鎖を発動させずに、上のほうで攻撃をくり出そう。

要注意!! ウィッチの特技は仲間にすると使いづらいが、敵に回すと、下段に積んだぷよで、思わぬ大連鎖を喰らうこともあるぞ。

登場キャラ ●すけとうだら ●ハーピー ☆ウィッチ

遺跡

固ぷよの下に、得点ぷよが最初から配置されているステージ。得点ぷよは残しておいても役に立たないので、攻撃よりもまず、固ぷよ＆得点ぷよの処理を優先しよう。

要注意!! チコに特技を使われると、どんなに優勢でも逆転される可能性大！　相手側に常におじゃまぷよがある状態をキープせよ。

登場キャラ ●ドラゴン ●シェゾ・ウイグィィ ☆チコ

異次元

ルルー戦は火山と空中都市の複合ルール。特技を有効に使って早めにケリをつけたい。サタン戦は、フィールドの左右がつながっているステージで、しかも特技の使用不可！　相手が特技使用回数をためる前に大量のおじゃまぷよを送れ！

要注意!! サタンの特技はフィールドのぷよを十字型に消す技。十字部分にかからない両端にぷよがたまるようにガンガン攻撃だ！

登場キャラ ●ルルー ●サタン

本命参戦!! カーバンクル＆ドッペルゲンガーアルル 出現条件!!

◀こんな組み合わせの対戦が!?　おまちかねの新キャラ情報だー

夢の競演!?

「ひとぷよ」内の〝フリー対戦〟モードと、「ふたぷよ」で選べるキャラは、通常16人。ところがなんと、さらに2人増えることが判明したぞ!!　その正体は、〝すとーりー〟モードでサタンを倒したあとに出現するドッペルゲンガーアルルと、〝カレーすとーりー〟クリア後に加わるカーバンクルだ。2人の特技は強力なので、ぜひ使ってみよう！

▲ドッペル戦は、これまでの特徴を全部含んだ特殊ステージで戦うことになるぞ。

▲〝カレーすとーりー〟をクリアしたら、おぷしょん内のバックアップで記録だ。

カット／戸部　淑（とべ すなほ）

LOVE&DESTROY

感情値を上げる秘けつと、序盤4ステージを攻略。
これを読めば、ムービーの完全制覇も夢じゃない!!

発売中	▶¥5 800 ▶SCE
ACT	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

ベストムービーを見るための条件が、かなり難しいこの「L&D」。攻略に徹すると感情値が上がらず、交信に気を取られていると、思わぬ大ダメージを受けたりする。そのため、快適な操作性でプレイに集中するために、アナログコントローラが必須。個人的には、通常のコントローラでは敵の動きについていけませんでした…。そうやって苦労しただけあって、ごほうび映像の味はまた格別。つい何度もサルのごとく…!? アナタもぜひ!! (黒猫@)

3人の「Q-TRON」&序盤の4ステージを徹底攻略!!

ミッションの結果によって、クリア後のイベントが変化していくこのゲーム。単純に敵(ジャム)を倒していくだけでは、ベストエンディングを見ることはできないぞ。そこで今回は、Q-TRONたちと仲良くなる秘けつと、序盤の4ステージの攻略法を大公開。さっそく実践して、感動のベストエンディングを目指そう!!

◀地球の運命は主人公と3人のQ-TRONとの交信にかかっている!? 愛情したい!

●ステージは全部で6つ

このゲームの流れは、右の図の通り。各ステージごとにパートナーを選択することが可能だが、ベストエンディングを見るためにはそのQ-TRONとの感情値(=S.E.E.D.)を蓄積していかなければならない。そのため、基本的に同じ相手を選び続ける必要があるぞ。

LOVE 「L&D」を極めるために… 「S.E.E.D.」システムの秘密を大公開!

S.E.E.D. 意外に簡単な感情値の上げ方

Q-TRONとの感情値を上げる方法は、ミッション中の交信(L1ボタン)とクリア後の成績、そしてハートセレクトによる選択が存在する。特に重要なのが戦闘中の交信で、これを積極的に実行するだけで、クリア後のイベントが劇的に変化するはず。いつもムービーが途中で終わってしまう(下記参照)人は、L1ボタンを連打するくらいの気持ちで交信しよう。感情値の上昇とともに、次第に変化していく彼女たちのメッセージにも注目!!

MOVIE 演習の結果が分けるストーリーの行方

「演習ステージ」ではミッションの結果によって、クリア後のムービーが変化する。通常のクリア時に流れるムービー(aパート)に加えて、感情値が一定以上のときにだけ見ることができる続きのムービー(bパート)が流れるのだ。なお最終演習では、3段階目(cパート)もある。ベストエンディングを迎えるためには、その相手のムービーをすべて見る必要があるので、とにかく感情値を上げよう。もちろん「負け」は論外だぞ。

▶神社の境内で迷子の子猫を[illegible]

▲1段階目[illegible]ここまでだが…

さらにムービーがある!!

ハートセレクト 是非としか言えない2つの選択肢

ハートセレクトで表示される選択肢には、好印象のものと悪印象のものが2種類ずつ(計4種類)用意されている。その中から2つがランダムで表示されるので、悪印象2つが登場したら、どちらを選んでも感情値が下がってしまうのだ。これは「どちらも選ばない」ことで、感情値を上げることが可能。2つとも悪印象と感じたら、時間切れまで待つか、⊗ボタンでキャンセルしてみよう。

▲[illegible]が残る。ここで選ぶのは…!?

▶[illegible]悪印[illegible]、選[illegible]が正解。[illegible]感情値は上がる。

DESTROY 必ず道は開ける!! 各ステージの傾向と対策

ステージ1 とにかく前進!!

どのQ-TRONを選んでも、バトルボットの性能が同じステージ。とにかくバルカンの射程距離内まで接近して、本体にダメージを与えよう。触手は一定のダメージを与えれば消えるので、そちらを優先して攻撃。本体が消えた場合は素早く位置を確認(※)して、再び接近しよう。

◀目標はノーダメージクリア。Q-TRONとの交信も忘れずに。

EX.1 まずはジャマな空中の敵を一掃しよう!!

広大なフィールド上で敵の本体の位置を確認して、いかに早く接近するかがポイントのステージ。一定時間内に攻撃しないと、本体は分身の卵を残して次の場所にワープしてしまう。分身が増えると(特に移動速度が遅いルルは)圧倒的に不利なので、急いで破壊を!!

[illegible]ロックオンが可能な兵装で一掃。

得意のキャラ

EX.2 うかつな接近は禁物! 地道に遠距離から…

画面外からカーブを描いて飛来するエネルギー弾が最大の脅威。こまめに移動しながら、弾を吐く口を順番に破壊していこう。この弾はこちらの攻撃で撃ち落とせるので、慣れれば迎撃した方が安全だ。最後に自爆するので、巻き込まれないように退避すること!!

▲[illegible]集中する[illegible]がいい。

得意のキャラ

EX.3 高速で移動する目標をとらえろ!!

敵には高速で突進してくる場合と、ゆっくり歩き回る場合の2種類のモードが存在する。前者の場合はとにかく逃げ回って、後者のモードになったらすかさず接近して集中砲火!! 多少のダメージはすぐに回復してしまうので、とにかく集中的にダメージを与えよう。

▲[illegible]特殊兵装で戦おう!!

※……スタートボタンでポーズをかけて、L1ボタンとR1ボタンを同時に押すと、画面上に2Dレーダーが表示される。これと円形フレーム上の矢印を合わせれば、画面上の敵の位置を簡単に特定することが可能だ。よく敵を見失ってしまう人は、ぜひ試してみよう。

The Future Is Now
SNK
SNK Home Page
恐れるべきは闇か
それとも目に見えぬ人の心か
物語を生きるRPG
KOUDELKA
クーデルカ
好評発売中／4枚組／価格6,800円(税別)
愛されたことを知らぬまま命を断たれた少女がいた。
愛を忘れられぬがゆえに狂気の秘術を尽くした男がいた。
哀しいまでにヒトの業が折り重なった、そういう空間にあなたは訪れてしまった。
SACNOTH DIGITAL ENTERTAINMENT
©SACNOTH/SNK1999
SACNOTH Home Page URL. http:// www.sacnoth.co.jp/
DUALSHOCK
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

超豪華な声優陣を起用!!
ストーリーモードでは膨大な
シナリオと音声を用意しました。

PlayStation

三木眞一郎　そのざきみえ　氷上恭子　石丸博也
雪乃五月　吉田古奈美　井上喜久子

Our Graduation

アワーグラデュエーション

～麻雀でポン 花札でコイ～

どうか私を…負かしてください。

本格派4人打ち麻雀と花札競技の中でもっともスリリングな「こいこい」を2枚組としてナント4,800円!
どちらも初心者でも安心の親切設計で、何度でも楽しめる。

2000年2月発売予定! 標準価格:予価4,800円(税抜)

株式会社キッド　〒140-0011　東京都大田区東大井2-13-8　ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート　TEL：03-5753-0835　ホームページアドレス　http://www.kid-game.co.jp

電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
テイルズ オブ エターニア
ポポロクロイス物語II
クロノ・クロス
グローランサー
リトルプリンセス マール王国の人形姫2
ヴァルキリープロファイル
レジェンド オブ ドラグーン
Lunatic Dawn Odyssey
イラスト / 六堂秀樹

接触「ドラクエVII」
『ドラクエVII』のオープニングス
これが新し
なんと『ドラクエVII』ではシリーズ初のムービーが採用されていることが判明。今回はそのムービーを含め、キミが『VII』を買ったその日の感激を誌上先行公開するぞ。
待ちに待ったこのソフト
キミがゲットできるのはいつ!?
PlayStation
NTSC J
新しい時代の
新しいドラゴンクエスト
DRAGON QUEST VII
エデンの戦士たち
ドラゴンクエストVII
SLPM 86500～1
標準価格¥7,800(税抜
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
冬予定
RPG
▶¥7,800(CD2枚組) ▶エニックス
▶MC（ブロック数未定）
新しい『ドラクエ』

トーリーを誌上先行体験!!

い時代の

エスタード島全体図
これが『Ⅶ』の始まる場所。北西の半島にはグランエスタード城と城下町が。東には謎の神殿、南西にはきこりの小屋、南にはフィッシュベルがある。

世界にたったひとつの島

グランエスタード島

▼まずは電源を入れると、当然おなじみのロゴが。

電源ON!!

わくわく

▲もうすぐ始まり、ます　もう心臓バクバク

雲の間から

見える島は!?

◀グランエスタード島の上空からカメラが高速で近づいていく。

グランエスタード城
画面が切り替わり、グランエスタード城がアップに。跳ね橋がゆっくりと開き、鳥が飛び交うシーン。これが世界にたったひとつの城だ!!

高くそびえ立つ

巨大な城…

島の南に位置する

小さな漁村

ここが主人公の住む村 フィッシュベル
フィッシュベルを上から見たところ。建物が少なく、小さな村。右下のでっぱりが港。ここから物語が始まる。

フィッシュベルの浜辺

▶浜辺のシーンで波がきたかと思うと、島の全景に重なる意味深なシーン。

▼そして、カメラは霧におおわれた森の中に移り、その奥の神殿へと進んでいく。

深い森の中に

たたずむ影

謎の神殿へと……

▲石柱や石壁が並ぶ謎の神殿。いったい誰が、どんな理由で建てたものなのか。

▼カメラは神殿の入口へと近づいていく。

謎の神殿の入口

▶神殿の入口の近くにある、石がアップに……。

この石の下には何か!?

これは誰と誰が会話している?

でも　いいな?　家に帰っても
ここのことは　誰にもしゃべるなよ。
オレの親父にも　ナイショだからな!

謎の神殿に響く声は!?
石の下から、誰かの声が聞こえる。どうやら、2人くらいいるようだが、いったい誰が会話しているのか気になる。じつは、この会話があとあと重要になってくるぞ。

の幕開け!

オープニングイベントを誌上体験プレイ!!

オープニングムービーが終わると、とうとうプレイヤーが操作できる最初のイベントが始まるぞ。ではでは、ここでそのイベントをチラっと紹介。

これが記念すべき最初のイベント!! でもなんか、険悪なムードなんだけど……

1 始まりはマリベルとのケンカから!?

▲夜の兵辺で語り合う男女。本当ならロマンチックなシーンなのに……。どう答えるかはプレイヤーしだい

◀教えてもらえないと知ると、怒ってしまうマリベル。

▲怒っていたかと思うと、お祭りのことを思い出し、帰ってしまう。

◀マリベルから解放された主人公も家へと帰る。早く寝ないとね。

待ちに待った『ドラクエⅦ』の最初のイベントは、夜の海岸で2人の男女が話しているロマンチックなシーン……かと思いきや、主人公と幼なじみのマリベルがケンカしているみたい。どうやらマリベルは、主人公とキーファが最近何をしているのか知りたくて怒っているらしい。でも、2人だけの話だし、幼なじみでも、話すことはできない。と知って、さらに怒り出すマリベル。でも、いきなり明日のアミット漁のことを思い出し、そそくさと、家に帰ってしまうぞ。マリベルに解放されてホッとした主人公も、お祭りのために自分の家へと戻る。お父さんやお母さんはもう寝ているみたい。

1900年代最後!!
「ドラクエⅦ」を待ちきれない人に贈る
「ドラクエⅦ」予習復習

「ドラクエⅦ」予習・復習その1
基本システム編

1 3Dマップで"回せる世界"

今までのシリーズから、ドラクエⅦ』になって大幅に変わったのが、町の建物やダンジョンなどが3Dになり、そのマップを回して、視点を変えられるようになったこと。これにより、マップの見えないところに謎が隠されているといった、今までとは違った演出などが可能になった。ちなみに、フィールドマップはまだ公開されていないが、『ドラクエ』らしさを残しつつ進化しているはず。どんな感じになるのか楽しみ。

◀ハーメリアの町にある塔のような場所。ここで視点を回転させてみると……

▶建物の裏側に小舟を発見。この町は水路があって、小舟で行き来できるのだ。

2 ものを持ち上げられる

触れる世界というのが『ドラクエⅦ』のポイント。ツボやタル、机の上のビンまで、持ち上げられる。さらに、持ち上げたものを投げて壊すことも可能だ。中にアイテムが入っているなんてこともあるぞ。

◀こんな大きいものまで、持ち上げる。力持ちなのね、主人公ったら。

3 仲間と会話できる

さらにすごいのが、移動中や戦闘中に仲間と会話できること。旅の途中、いろいろなことを仲間と会話できるようだが、いったいどんな内容を話せるのだろう。とにかく新しい旅の楽しみが増えたことは間違いないようだね。

◀戦闘中には、敵の弱点なども教えてくれるのだろうか!?

「ドラクエⅦ」うんちく集

2 1年に1度のお祭りだけに、村のみんなもウキウキ!? アミット漁はこんなににぎやか！

翌朝、目を覚ましてみると完全に寝坊。もうボルカノは先に港へ行ってしまったらしい。さっそく主人公はボルカノを追って、港へ。港には出航を見ようと人々が集まっていて、とてもにぎやか。なかには城下町から来た人までいるくらい。船の上にはアミットさんもいるし、船の中では船員たちが出航の準備に追われている。手伝ってあげるといいことがあるかな……。

▶ガーン 寝坊するとは。昨日夜遅くまでマリベルといるから。

◀さっそく、港に行ってみると船を見送る人でいっぱい

▶う〜ん、深いお言葉 やはり何事も経験ということですか

◀船の上にはアミットさんもいるぞ。もちろんボルカノも船のどこかにいる。ちなみに船も港もアミットさんのものだ。

▲地図を前にして悩む船員。やはり、この広い世界にエスタード島しかないのは、ちょっとサミシイよね。

3 あんなにアミット漁を楽しみにしていたのに、いったいどこへ行ったの？ マリベル失踪!?いったいどこに？

アミット漁の途中、ちょっと村の中を歩き回っていると、マリベルの姿がない。お祭りをあんなに楽しみにしていたのに……。ちょっと気になったので、マリベルの家に行ってみると、マリベルのお母さんもメイドさんも、マリベルの行方はわからないみたい。家中を捜しても、隠れているようすもないみたい。いったいどこへ行ったのだろう。たぶん、村の中にはいると思うのだけど……。

◀マリベルのお母さんの証言によると、朝食を食べたあと出かけたらしい。

▶メイドさんも、マリベルがどこへ行ったか知らないらしい。次はどこを捜そうかな。

◀マリベルの部屋にも、やっぱりいないみたいだ。

▶教会の屋根から町を見回しても、見あたらない。

マリベルはどこへ!? それはキミの目で確かめよう!!

「ドラクエVII」予習・復習その2 マップコレクションシステム編

1 石版を集めて新たな冒険の地へ

『ドラクエVII』の舞台は、エスタード島しかない世界。新たな冒険の地へ行くには、あちこちに散らばる「ふしぎな石版」のかけらを集める必要がある。その石版を集めたら、謎の神殿にある台座に石版のかけらを、ジグソーパズルのように正しく組み合わせる。すると、その石版に描かれている大陸へとワープすることができるのだ。そして、ワープした大陸でも、冒険をしつつ石版を集め、また新たな大陸へおもむく。最終的には、この世界の謎を解き明かせるかも!!

石版を集める

▲まずは、いろんな場所に散らばっているふしぎな石版のかけらを集めよう。

謎の神殿へ

▼ふしぎな石版のかけらがある程度集まったら、島の北東にある神殿へ。

石版を合わせる

▲神殿にある台座に石版のかけらをはめる。上手に組み合わせると新たな世界へ!!

2 キミを待つ新しい世界

リートルード

町の大半の建物を、有名な建築家が建てた町。町の北部には、名物となっている時計塔が。

テント村

神の神殿を探し、各地を転々とする人たちの村。時期によって、村のある場所が変わる？

近未来的な洞窟

金属性の床や壁、メーターやリフトのようなものまである洞窟。石版で時間も超えられる？

フォーリッシュの町

町を砦で囲み、何かの襲来に備えている物々しい町。町の人が何におびえているのかは不明。

フィッシュベルの気になるスポットを大紹介!!

主人公の生まれ育った村であり、『ドラクエVII』のオープニングイベントが発生する記念的場所でもあるフィッシュベルを探検していくぞ。

1 村の入口

村の表玄関はここ!!

フィッシュベルに出入りするのはここから。村の端っこにあるので、あんまり目立たなかったりします。アミット漁のときには、おばさんが道の前にいるので、外に出ることはできないみたい。どうすれば、外に出ることができるのか？ 横から行こうとしたけど、やっぱり無理です。

▶アミット漁のときは、おばさんがいて進めない。ちぇっ。

2 教会

村の人たちが集う神聖な場所

前号でも紹介した村の中央に位置する教会。小さい村だけど、なかなか立派な建物。中も村人全員が入れそうなほど広い。神父さまやシスターももちろんいるぞ。

▲シスターもアミット祭は楽しみにしているようだ

▼なんと、屋根に登ることもできる 鐘は鳴らせないのかな。

3 村はずれの洞窟

この奥にはいったい何が!?

主人公の家から港と反対方向に行くと、海岸が少し続き、その先には怪しげな洞窟が口を広げている。まるで主人公たちを呼び寄せるかのように開いたその入口の先には、いったい何が待ち受けているのか気になる。早く冒険したい！

▶村の中にあるということは、じつは安全な場所？

◀周りには、当然海岸と森があります。

※マップ上の数字は記事の番号に対応しています

4 主人公の家

やっぱり自分の家が落ち着く!?

そして、村の南西にある建物が主人公の家。見た目は1階建てっぽいけど、じつは2階建てなのだ。1階は居間と台所と両親の部屋。ハシゴで登るロフトのような2階に、主人公の部屋がある。主人公の部屋はけっこう広くて、住み心地はよさそう。

◀広いうえに、タンスやテーブルなどがあったりと、とっても快適な部屋。

◀玄関には、袋がかけてある。漁で必要な道具が入っている？

▼奥に見えるベッドが両親のもの。手前のテーブルがあるのが居間。

『ドラクエVII』予習・復習その3 転職システム編

1 転職システム採用

『ドラクエIII』『VI』で好評だった転職システムが、『VII』でも採用されている。転職の仕組みは、基本職、上級職が分かれている『VI』を基本としたタイプ。もちろん、今回で初登場の職業やシステムもあるぞ。

▲転職する場所はおなじみのダーマ神殿。

基本職一覧	
●戦士	●盗賊
●武闘家	●吟遊詩人
●魔法使い	●船乗り
●僧侶	●笑わせ師
●踊り子	●羊飼い

2 上級職も登場

一定の基本職を複数極めていると転職できるようになるのが、上級職。基本職に比べ、能力値が高く、強力な技も覚えられるので、強いキャラにしたい場合は、上級職に転職させるのが近道だ。

▲バトルマスターが使えるはやぶさ斬りは2回攻撃可能。

現在わかっている上級職	
魔法戦士	戦士＋魔法使い
バトルマスター	戦士＋武闘家
賢者	僧侶＋魔法使い
勇者？	あるはずだけど不明

3 職歴システム

今回の『ドラクエ』では、それまで転職した経歴を覚えていてくれる職歴システムを採用している。これは、過去にどんな職業を経験したかがひと目でわかるだけでなく、直前の職業の能力と今の職業の能力をかけ合わせた、特殊な特技も覚えることができるようになるもの。このシステムにより、転職の順番が違うと、人と違った特技を覚えているキャラを育成することができるようになる。また、職業を極めていれば、その職業の特色を転職後も引き継げる場合もある。

職歴で覚えられる特技（例）	
水面げり	武闘家の経験＋船乗りの経験
ぬすっと斬り	戦士の経験＋盗賊の経験
つるぎの舞	戦士の経験＋踊り子の経験
やすらぎの歌	僧侶の経験＋吟遊詩人の経験
羊のダンス	踊り子の経験＋羊飼いの経験

『ドラクエVII』うんちく集

超うらやましい!! 村で一番のお金持ち!! 幼なじみのマリベルも住んでいるぞ

5 網元 アミットさんの家

村で一番大きな建物が、主人公の幼なじみのマリベルの家。マリベルのお父さんのアミットさんはこの村で網元をしているため、村一番のお金持ち。当然建物も広くて豪華な作りの2階建て。中も部屋が多く、家具やインテリアなども高そうなものばかり。さらには、メイドさんまでいて、いたれりつくせり。ここでは、マリベル家の1階と2階を紹介するぞ。

▶これが外観。2階建ての立派な建物です。さすがお金持ち。

1階

1階部分は、玄関から入った大きな吹き抜けのフロアがあり、奥には食堂、キッチン、メイドさんの寝室の3つの部屋がある。キッチンには、勝手口があり裏へと出ることも可能だ。

▶ここがキッチン。とても広いです。奥に勝手口があるのだ。

◀勝手口を出ると、家の裏側に出ることができる。

▶さすがお金持ち。食事をする場所も、鉢植えがあって豪華です。

2階

2階は2部屋しかないが、両方ともとても広いのが特徴。片方はマリベルの寝室で、もう一方は、両親の部屋だ。マリベルのベッドには天蓋があって、さすがお嬢様の部屋といった感じ。

▼部屋の真ん中にドーンと、大きなベッドが置いてある。うーん、すごい部屋ですね。

▲これがマリベルの部屋です。奥にはドレッサーやタンスなどもあって、お金がかかっている。

もしかしてアミットさんが所有!?

6 フィッシュベルの港

マリベルの家のすぐ横にある港。ここに停泊している船はアミットさんのもの。どうやら、いろんな人の話を聞いていると、港もアミットさんのものらしい。まぁ、大きな船は1隻しかないから当然か。

◀とても大きな船。さすがお金持ち。これで1年に1度みんなで漁に出るのだ

▶漁村だけあって、船が好きな人が多いみたい。漁師になりたい人も多いのかな。

漁師に憧れる奥さんがいる

7 道具屋

教会の右隣にあるのが道具屋。ここの奥さんは、漁師に憧れており、ダンナが道具屋なのが気に入らないらしい。ちなみに、アミット漁当日は、ネコ以外誰もいなくてちょっと不用心。

◀奥さんに漁師のほうがいいと言われ、ちょっと落ち込んでいる道具屋の主人。

▶とはいいつつ、アミット漁のときは、ふたり仲よく港に出かけたみたいだが……。

CHECK! エスタード島の住人が語る ホンダラの人物像

1 さらに進化したコマンド型バトル

戦闘のシステムは、今までのシリーズと同じコマンド式の戦闘。画面の構成も基本的に同じで、シリーズを一度でもプレイしたことがあれば、とまどうことなくプレイできる。もちろん、まったく同じわけではなく、背景が3Dになり、臨場感が増している。演出面でも、呪文や特技のエフェクトもハデになったり、視点が動くことで、まるでそこにいるかのようなプレイができる。また、モンスターのアニメーションも細かくなり、本当に生きているかのように動く。1種類のモンスターのアクションにいろんなパターンがあって見ているだけでもあきないぞ。

◀呪文の効果では、カメラがスムーズに動く。写真はマヒャドを使った瞬間。

▶新モンスター、ヘルジャンパーの攻撃。

2 AIシステムももちろん健在

FC版『IV』より採用され、以降のシリーズでは必ず採用されているAI戦闘は、『VII』でも健在。こちらも前作より改良が加えられ、なんと今回は、作戦を個人個人に設定できるようになった。このことにより、各キャラの個性に応じた作戦が出せるようになったので、さらにAI戦闘の戦略性が増した。

◀1人1人に作戦を指示できるため、とても便利になった『VII』のAI戦闘。

戦闘で指示できる作戦

作戦	内容
ガンガンいこうぜ	ただ、ひたすらモンスターを倒すことに専念する作戦
バッチリがんばれ	攻撃だけでなく、味方のHPにも気を配ってくれる使いやすい作戦
おれにまかせろ	攻撃を主人公にまかせて、援護や回復のみを担当する
じゅもんつかうな	この作戦を指示すると、一切MPを使う攻撃をしなくなる
いのちだいじに	ダメージの回復最優先で全滅を防ぐ
めいれいさせろ	AIにまかせず、プレイヤーが各キャラの行動を細かく指示可能

悠久の物語が、今ここに幕を開ける
人気RPG『テイルズ』シリーズの最新作でありながら、過去2作とはまったく異なる世界で展開する話題の大型RPG、『テイルズ オブ エターニア』。発売はまだまだ先ながらも、徐々にその全貌が明らかになってきた。今回は、新たに届いた数々の情報をもとに、『エターニア』の舞台となる世界を探っていくぞ!!
テイルズ オブ エターニア
2000年(予) RPG
▶価格未定 ▶ナムコ
▶MC（ブロック数未定）
Tales of Eternia™
『エターニア』の世界の一端がついに見えた!!
世界
新たなる冒険の舞台となる世界インフェリア。その中にある街や村のほんの一部を初公開していくぞ。美しい3D画面となった、街の景観にも注目だ!!
物語の舞台と同じ名を持つ都
王都インフェリア
劇場や
感動したよー!
サイコーの舞台だったよー!
うお〜ん!
ここは王都インフェリア城です。
王都インフェリア 入口
城まである
世界の中枢を担う街
巨木の中に作られた穏やかな村
モルル村
この村では
どんなことが起こるのか？
発見
新しいミニゲーム
12問中、6問正解
過去ミッドガルズの騎士団長って
誰でしたっけ？
Go Go RPG
テイルズ オブ エターニア

晶霊（クレーメル）

晶霊（クレーメル）とは、あらゆる物理現象を生み出す精霊を意味する。この晶霊は、結晶に宿る性質があり、海水や大気など、あらゆる場所に存在するのだ。ここでは、その晶霊と、それによって得られる効果、「晶霊術」を紹介!!

晶霊により生み出される特殊な力 晶霊術

[illegible]によって生み出される魔法の効果を総称して[illegible]（クレーメルアーツ）と呼ぶ。さらに、媒体[illegible]「水晶霊術」などと区別され、さまざまな効果を引き出すことができる。まだ具体的なことは不明だが、「火」なら攻撃系、「水」なら回復系など、媒体によって効果に違いがありそうだ。

晶霊術を自在に使いこなす 晶霊術士

インフェリアでは[illegible]は晶霊術士と呼んでいる。メイ[illegible]うこと[illegible]ほかのキャラがこの術を使えるかどうかは、今のところ不明だ

▲キースの晶霊術エアスラストがさく裂。風晶霊シルフを媒体としたものだろうか？

晶霊を宿すスペシャルアイテム クレーメルケイジ

晶霊術は、クレーメルケイジと[illegible]引き出すのだ。[illegible]のか、1回の使いきりなのか、気になるところ。

発見 「エターニア」には時間の流れがある!!

今回の「エターニア」では時間の概念が導入され、昼夜の区別があることが判明。これは、シリーズでは初の試みである。特定の時間でしか起こらないイベントや、夜しか開いてない施設など、昼夜の区別を利用したさまざまな仕掛けが用意されそうだ。また、フ[illegible]

▶こちらは夜の場面。敵モンスターも、強力なものが出そうだ。

ファン必見!

キャラクターの魅力が光る

おもしろイベントをピックアップして紹介!!

POPOLOCROIS Ⅱ ポポロクロイス物語 ™

心温まるストーリーが魅力の「ポポロⅡ」。今回は多彩なイベントに注目していくぞ!!

ポポロクロイス物語Ⅱ

2月(予) RPG	▶¥6,800（CD3枚組） ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

『ポポロ』シリーズの最大の魅力は、個性的な登場キャラクターと、感動的なイベントの数々。最新作の『ポポロⅡ』でも、ピエトロ王子と仲間たちの活躍が、さまざまなイベントを通して楽しめるのだ。そこで今回は、各キャラクターごとに代表的なイベントをピックアップ!!　その内容を紹介しながら、『ポポロⅡ』の魅力に迫っていくぞ!!

▲ストーリーの山場となるイベントには、美しいアニメムービーも用意されている。物語が一気に盛り上がるぞ!!

◀アニメの中でも生き生きとした表情で、プレイヤーを楽しませてくれるピエトロたち。

ユニークなキャラが大活躍!!

ピエトロ&ナルシア

ピエトロ

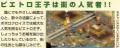
15歳になって、また少しだけ成長したピエトロ王子。今回は大胆にナルシアにアタック!?

オクテな2人の恋の行方は…?

ストーリーの軸になっているのが、主人公のピエトロと、ヒロインであるナルシアの恋の物語。前作から温められてきた2人の恋が、なんと『Ⅱ』では急展開!　さまざまな困難や悪意が2人に迫り、その恋愛関係にも微妙な変化が……。これは目が離せない!?

ピエトロ王子は街の人気者!!

誰にでもやさしい純真な心と、数々の活躍によって、ポポロクロイスでは絶大な人気を誇るピエトロ王子。しょっちゅうお城を脱け出したりもしているので、街の住民とも顔なじみだぞ。みんな王子の冒険を応援しながら、その成長に大きな期待を寄せているのだ。

◀女の子にも大人気!!　でもなんだかオモチャにされているみたいだけど!?

思わず感動の恋愛ドラマ

そして忘れてはならないのが、冒険のなかで育まれていく2人の恋愛ドラマ。今回2人の仲は大きく進展するとともに、最大の障害にぶつかることになる。はたして2人は、この壁を乗り越えることができるか!?

▲ピエトロとナルシアの間に立ちふさがる種族の壁。

◀黄金の鍵を捨てると願いがかなうと言われたナルシアは…。

ナルシア

今回は、恋心にゆれるヒロイン役のナルシア。そのひたむきな姿に、感動間違いなし!!

ジルバ姫 おてんば姫の大冒険！

『Ⅱ』の新キャラ・ジルバ姫。その破天荒な性格と、周囲に巻き起こす大騒動で、プレイヤーを大いに楽しませてくれるぞ。

捕らわれの姫、大暴れ!?

謎の怪人「鋼鉄魔王」にさらわれたジルバ姫を助けるために、「鋼鉄魔王城」まで乗り込んできたピエトロ。しかしそこで見たのは、食事がまずいと言って大暴れする彼女の元気な姿だった…!?

▲野菜も食べるように勧めるメイドロボを、素手でボコボコに殴って粉砕!!

あっ！ヒドイ！

誘拐されたエレナを捜してやってきた、ある迷宮での1シーン。何かを告げようと必死なゴブリンの子どもに、短気なジルバがいきなりキック!! すごくかわいそう…。

▲姫の蹴りで失神するゴブリンの子ども。その正体は…!?

ジルバ

ロマーナ王国のおてんばなお姫様。カワイイ外見とは裏腹に、格闘技の腕は天下逸品!!

白騎士＆レオナ なんとなく♥ムード

おなじみ勇気と正義の白騎士さんと、新登場の森の狩人レオナ嬢。実はこの2人、ちょっと気になる関係なのだ。

いい雰囲気の2人です

あの白騎士が女性とデート!? お互い、相手の飾らない性格にひかれあっているらしい。ついに白騎士にも春が来るのか…!?

▲酒場で酒を酌み交わす2人。酔った勢いで大胆な発言も!!

▲なんだかアヤしい2人の様子。いったい何があったの…!?

白騎士

猪突猛進の正義の騎士。持ち前の正義感で、いつもピエトロを助けてくれる心強い仲間。

レオナ

ワイルドな魅力にあふれた森の狩人。動物たちと会話できる不思議な能力を持っている。

CHECK!! 『ポポロⅡ』のテーマは愛!!

何度も紹介してきたが、『ポポロⅡ』のテーマはズバリ〝愛〟。ピエトロ王子とナルシアのドラマだけでなく、母と息子の、父と娘の、すべてを超越した愛の姿が描かれている。本当の愛とは何か？ その答えはプレイヤー自身の心の中に…。

◀あらゆる試練を乗り越えて、ひたむきに進む王子を支えているのは、大切な人への〝愛〟だ。

ガミガミ魔王 打倒ピエトロ…!?

事件の陰にガミガミあり!? 今回もいろいろなトラブルを巻き起こして、物語を盛り上げてくれるぞ。

謎の怪人「鋼鉄魔王」って？

ロマーナを襲いジルバ姫を誘拐した、謎の怪人「鋼鉄魔王」。自ら建設した「鋼鉄魔王城」に居を構え、姫以外にも付近の村の住人を多数誘拐しているという。退治に乗り出したピエトロたちだが…!?

◀魔王の正体は!? まあバレバレですけど。

ガミガミ魔王

おなじみの名物男。天才的な発明の才能とその強引さで、騒動ばかり起こしている。

連載 心に残る名言集

「男のロマーーン!!」
(by ガミガミ魔王)

未開の村で神様と人違い！

あるアクシデントが原因で、偶然訪ねることになった辺境の集落。そこにはガミガミ魔王とそっくりの巨大な像と、それを神とあがめる住民たちが…!? とにかく何から何まで怪しげなこの集落。なんだか美的感覚も少しおかしいみたいだし…？

▲ガミガミ魔王もびっくり! なぜそっくりなのかは不明だ。

◀神の使いとして歓迎される。すっかり舞い上がるガミガミ魔王だが…

CHRONO CROSS クロノ・クロス

攻略第3弾の今回は、ヤマネコ編をマップ&チャート攻略！　各種データはもちろん、前回までのチャートも完全掲載！　さらに、禁断のツマル進化情報もフォローしているので、お見逃しなく!!

クロノ・クロス

発売中 RPG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

衝撃のヤマネコ編を徹底攻略！

ヤマネコ編では、セルジュ編とはまったく違うキャラが仲間になるので、１からパーティ編成を考え直す必要がある。そこでオススメなのが、ツクヨミ。Lv５の固有技で、味方全員の防御力と魔法防御力がアップする「月護」がとにかく使えるのだ。「月護」で守りを固め、その後は高レベルのエレメントで攻撃するという戦法が、どのボス戦にも共通して使える。ぜひ試してみてほしい。

◀ヤマネコの右腕だけあって、能力値が高く、固有技も使える

エルニド本島マップ

1 オパーサの浜
2 トカゲ岩
3 アルニ村
4 溺れ谷
5 ヒドラ沼
6 古龍の砦
7 死炎山
8 影切りの森
9 蛇骨館
10 テルミナ
11 風鳴きの岬

前回までの攻略チャート

セルジュ編の全行動チャートを、分岐も含めて完全紹介。冬休みから「クロス」を始める人でも、このチャートがあればバッチリなのだ。すでに先まで進んでいる人も、仲間キャラをチェック！

1 迷宮

仕掛けを作動させてからワープポイントに行き、大きな扉の前でイベントを見る

2 アルニ村（HM） 仲ポシュル
イサメの歯のお守り・ヘケランの骨

桟橋でレナと会話したあと、トカゲ岩へコドモ大トカゲのうろこを取りに行く

酒場の奥の部屋で、「ヘケランの骨」を入手し、広場のポシュルに渡す

3 トカゲ岩（HM）

■コドモ大トカゲの捕らえ方
①入ってすぐのマップでは、岩を動かして穴をふさぐ。その後、穴に追い込んで戦えばOK
②ひたすら追いかけて捕まえる
③まず、高台に上り下の写真の位置に立つ。そこから、コドモ大トカゲが動き始めた瞬間に〇ボタンでジャンプする

▲この位置からジャンプ！　タイミングが結構重要なのだ。

コドモ大トカゲを３匹倒してうろこを入手後、オトナ大トカゲ（☆）とバトル

4 オパーサの浜（HM）

うろこを３枚手に入れたら、オパーサの浜にいるレナと会話する

5 オパーサの浜（AN）

6 アルニ村（AN）

桟橋に行ってレナと会話。セルジュの墓参りへ行ってほしいといわれる

7 風鳴きの岬（AN）

岬の先に行って、自分の墓を調べる。その後、カーシュ一味（☆）とバトル

戦闘終了後、キッドを仲間にするか選択

キッドを仲間にする	キッドを仲間にしない
8 アルニ村(AN) 仲ラッキーダン イ試作テレシフター	**8 アルニ村(AN)** 仲レナ(ポシュル)・ラッキーダン

チャート2でポシュルを仲間にしていなければ、ここでレナを仲間にしたときに一緒に仲間になる。

キッドを仲間にしなくても「試作テレシフター」はチャート10で入手できる。

9 溺れ谷（AN）
イしゃれこうべ・青リンドウの花・大きなたまご

出口でソルトン&シュガール（☆）とバトル。戦闘終了後テルミナへ

10 テルミナ（AN）

花屋とグレンの会話イベントを見る

キッドが仲間になっていない場合のみイベントが発生

広場で老人のイベント終了後、キッドを仲間にするかどうか選択

すでにキッドを仲間にしている場合は、そのまま蛇骨館への侵入ルートの選択をする	2回続けて断ると、キッドが「試作テレシフター」を置いて去っていく イ試作テレシフター

ビエール、スラッシュ、アルフのいずれかを仲間にした後、各ルートで蛇骨館へ

鍛冶屋の横にいる子どもから「勇者のバッジ」をもらい、それをビエールに渡す 仲ビエール	港の船に行き、スタッフ部屋の右上にいる男と話したあと、ミキの頼みを聞く 仲スラッシュ	酒場の奥にいるアルフに話しかけて、仲間にしたあとコルチャに話しかける 仲アルフ
11 蛇骨館正門へ	**12 影切りの森へ**	**13 蛇骨館・裏断崖絶壁へ**
アカシアチーフ（☆）、ルートヴィッヒ（☆）とバトル	イいかった肩甲骨 テングルフ（☆）、ゾア（☆）とバトル	アカシア兵（☆）、スカルフ（☆）とバトル

■３つのルートのワンポイント
●正門ルート
正門まで行くと、選択肢が発生。「突っ込む」を選ぶと戦闘は２回、「頭を使う」を選ぶと戦闘を３回することになる
●影切りの森ルート
道をふさいでいるボルクルスの動かし方は、まず滝の裏の洞窟で「香り袋」を入手し、丸い植物をさわって匂いを付ける。次に、匂いの色に対応したモンスターを連れてきて、ボルクルスに食べさせる。その後の戦闘に勝つと森の奥に行ける
●断崖絶壁ルート
マップの各所で噴き出している水は、当たると落ちてしまう。だが、これを利用しないとレーザーやシューティングの入った宝箱が取れない

14 蛇骨館（AN） 仲改良種フィオルチアナ ※

裏庭にある竜小屋へ行き、老人と話す。その後、ミニゲームをクリアし、棚を調べて「蛇骨館のカギ」を入手する

館の入口で門番とバトル後、館内へ

正面の扉左にある像を調べて、適当につまみを回し穴に落ちる。するとそこに兵士がいて、オリから出るとバトル発生

食堂に行き、グレンに話しかける

兵士の宿舎に行き、グレンに話しかけたあと、部屋の奥の壁を調べて、像のつまみを回す回数をチェックする

宝物庫の前にいる兵士に２回話しかけて部屋に入り、壁にかかっている「銀のペンダント」を取る

改良バルブゥ（☆）とバトル

入口まで戻り、つまみの仕掛けを解く

図書館でマルチェラ（☆）とバトル後、広間に戻りツクヨミと会話する

広間の柱の裏にあるスイッチを作動させたあと、兵士とバトル

エレベーターのイスのスイッチを押す

正面の部屋に入り机を調べると、蛇骨大佐とヤマネコが登場する

ヤマネコ（☆）とバトル後、屋上でイベントが発生し、その後ガルドーブへ

15 ガルドーブ（AN）
イ星色のお守り袋・緑の音色の鈴・しっかりとした骨盤

●チャートの見方：☆はレベルスター、イはイベントアイテム、仲は仲間になるキャラを表しています。HMはホーム（セルジュのいた世界）、ANはアナザー（別世界）の略称です。また、チャート14の※の位置にいるキャラが実際に仲間になるのは、チャート15以降です（P.93「～仲間にする方法」参照）。

部屋から出て会話するとキッドが倒れる

診療所の会話後、寝ているキッドに話しかけて、「星色のお守り袋」を入手

キッドを助けるかどうかの選択が発生

■キッドを助ける場合

龍の社でディレアと会話後、船着き場へ行ってコルチャと会話しテルミナへ

⑯ テルミナ（AN）
㊥コルチャ・ジルベルト

到着するとコルチャが仲間に。その後オパーサの浜へ向かう

⑰ オパーサの浜（AN）

緑の光が出ている場所のそばで「星色のお守り袋」を使ってHMへ次元転移

⑱ ヒドラ沼（HM） ㊥ラズリー ㋐ピパ族の虫笛

沼の入口の男に話しかけたあと、先へ進むと妖精の幻が見えるイベント発生

妖精の幻を見たらマップの左へ進む

ピパピパとバトル後、「ピパ族の虫笛」を入手する

先に進んでから、広い足場で「ピパ族の虫笛」を使う。その後、マルロザリーとバトル

バトル後、その場所の中心を調べると、地面が崩れて下に落ちる

落ちた先で捕まっているラズリーに話しかけ、オクトガルとバトル

バトル終了後ラズリーが仲間になる

スタート地点に戻り、右上の道へ進む。道なりに進むとドワッフが出現

ドワッフ（☆）とバトル後、ドワッフを追いかけるとヒドラ（☆）とバトル

死体から「ヒドラの体液」を入手

⑲ オパーサの浜（HM）

ワールドマップを通りオパーサの浜へ

⑳ テルミナ（AN）

港へ行きコルチャの船でガルドーブへ

㉑ ガルドーブ（AN）

ドクに「ヒドラの体液」を渡す

メルがキッドのエレメントを盗んだあと、メルを追いかけるかを選択する

メルを追いかける

龍の社の前にいる男と会話する

住居塔でメルを発見後、捕まえる

船着き場にいるコルチャと話したあとテルミナへ

メルを追いかけない

船着き場にいるコルチャに話しかけ、テルミナへ

㉒ テルミナ（AN） ㊥コルチャ

入口でグレンのイベントを見たあと、港でコルチャと話しボートを借りる

■キッドを助けない場合

住居塔に行き、コルチャに話しかける

龍の社に行きディレアと会話後、船着き場でママチャと会話しテルミナへ

㉒ テルミナ（AN）
㊥グレン・ママチャ・ジルベルト

街の入口でグレンのイベントを見たあと、港でママチャと話しボートを借りる。するとグレンとママチャが仲間に

■ルチアナとフィオを仲間にする方法

ガルドーブ(AN)の酒場にいるドワッフと2回話し、「緑の音色の鈴」を入手

蛇骨館(AN)の屋上で、ルチアナから「生命の輝き」の話を聞く

研究室でルチアナを仲間にする

ヒドラ沼(AN)に行き、写真の場所にいる調査隊の隊長から、「調査隊の装備」をもらう

沼の奥にいるホブルムを倒し、宝箱から「生命の輝き」を入手する

蛇骨館の屋上に戻り、フィオの前で「生命の輝き」を使うとフィオが仲間に

㉓ 隠者の小屋（AN）

隠者の小屋のマップに入って進んでいくと、ツクヨミとバトルになる

ツクヨミとのバトル終了後、ラディウスが登場し会話イベントが始まる

会話イベント後、ワールドマップ上を移動して霧の中へ入っていく

㉔ 天下無敵号（AN） ㊥ツマル

自動的に甲板に移動後、海賊に囲まれる。そしてファルガが登場し会話イベントへ

サージェントとバトル

らっしゅまる、ファルガ（ともにキッドを助けないルートのみ☆）とバトル

ファルガ戦終了後、イベントが発生し船倉に放り込まれる

船倉から出てすぐ右のドアを調べたあと、左に進んでハシゴを上る

ハシゴを上ったら、すぐ右の部屋に入り奥の換気口を通って隣の部屋へ

通路の奥にいる男に話しかけ、鍵の話をする。その後、鍵を持っている船員を捜し、鍵を受け取る

鍵で通路の奥にある扉を開け、先へ進む。広い部屋にツマルがいて、何度も話しかけると仲間になる

甲板に出るとファルガのイベント発生。その後、ダイモウジャ（☆）とバトル

天下無敵号をクリアしたあと、ガルドーブに寄るか寄らないかで、古龍の砦までの展開が2つに分岐する

キッドを助けない

㉖ 死炎山へ

キッドを助けようとする

天下無敵号をクリアしたあと、ガルドーブへ行き診療所に入ると、すでにキッドが回復しているイベントが発生。その後、自動的にドクが仲間になり、キッドもパーティに復帰する。そのときに「星色のお守り袋」をくれる。

㊥キッド・ドク

（ここからは、チャート⑯～㉑で、キッドを助けた人も同じルートに）

チャート㉑のガルドーブで、メルを追いかけていて、なおかつキッドがパーティにいる場合のみ、メルが仲間になる

㊥メル

「星色のお守り袋」を使ってHMのアルニ村へ行く。そして、桟橋の先にいる漁師に話しかけて水龍の島へ向かう

㉕ 水龍の島（HM）

奥へ進むとイベントが発生し、その後、ドワッフを追って洞窟の中へ進む

洞窟で、ドワッフ×6（☆）とバトル。戦闘終了後ドワッフを追って滝を下りる

ワッホイタンク（☆）とのバトル終了後、水龍からGフロッグと「氷の息」を入手（「氷の息」は㉖死炎山で使用）

オパーサの浜からANへ戻り、ボートで死炎山へ向かう

㉖ 死炎山（AN）

キッドを助けている場合「氷の息」で溶岩を凍らせる

キッドを助けていない場合「氷の息」がないので、ダメージを受ける

ソルトン＆シュガール（キッドを助けないルートのみ☆）とバトル

先に進み、チビ炎龍（☆）とバトル

炎龍戦終了後、カーシュ、ゾア、マルチェラ（☆）とバトル。その後古龍の砦へ

㉗ 古龍の砦（AN）

砦の入口でアカシア龍兵（キッドを助けていないルートのみ☆、また、Gフロッグがもらえる）とバトル

肝臓の間に入り、突き当たりの銅像を調べる。そこで方角を南に選択して下に落ち、赤いプリズムを消す。

腸の間の迷路に入ったらすぐ左の階段を上がり、道なりに進んで右のマップへ。次のマップに入ってすぐ左の階段を上って、道なりに進む。緑のプリズムの前でドラグナー（☆）とバトルになり、その後、緑のプリズムを消す

肺の間では、A→B→C→D→Eの順(写真参照)で宝箱を開閉していく。その後右の道を進み、小部屋へ。青いプリズムの前で巨大ネバルー(☆)と戦い、終了後青いプリズムを消す

胃の間へ入り、左奥の部屋にある像を調べる。次にセレクトボタンと青い床を組み合わせて使用しながら、パーティの順番を頭・腹・尾にする。その後、再び像を調べ、外に出て青いスイッチを押してから、尾・腹・頭の順にして像を調べる。外に出て、黄色い石版を調べたあと、黄色のプリズムを消す

中央の広間でサンフェイサー（☆）とバトル後、エレベーターで上に行く。黒のプリズムの前でカメイ（☆）とバトル

カメイ戦終了後、ワープ装置で砦の最上部へ。扉を開けたあと、蛇骨大佐（☆）、ヤマネコ（☆）と2連戦

その後、イベントが発生しプレイヤーキャラがヤマネコにチェンジ

㉘ カオスフィールドへ

攻略ワンポイント

●スプリガンのスタイルコピー1：P94のカオスフィールドで仲間になる、スプリガンの固有技「スタイルコピー」。これはモンスターに変身できるというもの、最初、変身できるモンスターは10種類だけだが、変身可能なモンスターの数は増やせる。その方法は、スタイルコピーをせずに、変身可能なモンスターを倒すだけ。スタイルコピーした状態で倒しても、変身可能なモンスターのリストには追加できないぞ。リストに追加できるモンスターは、P95の攻略ワンポイントを参照しよう。

MAP GUIDE マップガイド

今回の攻略範囲には、仲間になるキャラが数多く登場する。なかには、仲間にするための条件が厳しいキャラもいるので、攻略を参考にしつつ、必ず全員を仲間にしていこう。

攻略チャート

チャート中の「仲間」は、そこで仲間にすることができるキャラクターを、「イベントアイテム」は、ゲームの進行上重要なイベントアイテムを表しています。

28 カオスフィールド

イベントアイテム	星色のお守り袋	
仲間	スプリガン	ツクヨミ

- 木の実を落としてから、スプリガンが家に戻る前に、家の中にダッシュして入る
- スプリガンが仲間になったあと、塔へ行く
- 塔でツクヨミと会話後、セルジュが入ったドアと同じ位置のドアに3回入る
- 迷路でツクヨミが仲間になったあと、レバーで道を変えながら、ヒドラ沼への穴に入る
- キッドを助けないルートでは、ツクヨミが仲間になると「星色のお守り袋」がもらえる

29 ヒドラ沼（HM）

30 オパーサの浜(HM)

- 「星色のお守り袋」を使ったあと、アルニ村へ

31 アルニ村(HM)

仲間：ラディウス

- セルジュの家でマージと話したあと、ラディウスとバトル（☆）。勝つとラディウスが仲間に
- 戦闘終了後、テルミナへ向かう

32 溺れ谷（HM）

33 テルミナ(HM)

仲間	ザッパ
	パンクリフ
イベントアイテム	かじやの職人魂

- 港へ通じる道をふさいでいる兵士に話しかける。その後、イシトに会いに蛇骨館へ向かう

34 蛇骨館(HM)

仲間：イシト

- 正面玄関のマップの下にある、古井戸を降りる
- 地下に降りてすぐ左の穴から、地下水路へ
- 地下水路の左上のハシゴを上って地下牢へ
- 地下牢の一番右の牢屋にいるイシトと会話する。その後、マブーレへ向かう

35 テルミナ（HM）

- 軍用ボートを使ってマブーレへ

36 マブーレ（HM）

- トマ14世と会話し、死海について聞く

【ワールドマップ（HM）】

今回は今まで以上に、さまざまな場所を移動していくことになる。ワールドマップを見て、次に行くべき場所をチェックしながら進んでいこう。また、HMの各マップの構造は、基本的にANと同じだが、宝箱の中身は違う。なかには装備の強化に役立つミスリル銀が置いてあるマップもあるので、まめに探索しておこう。

①天龍の島	⑦亡者の島
②水龍の島	⑧隠者の小屋
③海月海	⑨土龍の島
④マブーレ	⑩ガルドーブ
⑤死の門	⑪海上歓楽街 ゼルベス
⑥死海	

カオスフィールド〜マブーレ

死海へと向かうセルジュは、その進入ルートを知るために、まずマブーレへ行く!!

28 カオスフィールド

カオスフィールドに着いたら、木の実がある枝（マップ参照）に行こう。枝を揺らして木の実を落とすと、家の中からスプリガンが飛び出してくる。それを確認したら、スプリガンが家に戻ってくる前にダッシュで家の中に入ろう。

塔内部
セルジュが入った扉と同じ位置にある扉に、3回続けて入るとクリアできる。

※マップ内の2つのⒶは道がつながっていることを表しています。また、「塔内部」は最短の行動を説明しています。

NEW CHARACTER スプリガン

スタミナ回復	10	武器タイプ	杖
Lv.5	スタイルコピー	モンスターに変身	

カオスフィールドの小屋に入り、イベントが終了すると自動的に仲間になる。

NEW CHARACTER ツクヨミ

スタミナ回復	11	武器タイプ	ショット
Lv.3	月刃	敵全体にダメージ	
Lv.5	月護	味方全員の魔法防御&防御UP	

カオスフィールドの塔をクリアしたあと、迷路に到着すると自動的に仲間になる。

カオスモンキー

属	●	HP	230
落	グラビトン	ミスリル銀	

岩を動かして宝箱をゲット

スプリガンの家の上にあるリバイブは、マップ左上にある岩を落としたあとに取ることができる。リバイブは、戦闘不能になったキャラを復活させることができる便利なエレメント。必ず入手しておこう。

レバーを動かすと道が変わる

立体迷路の上にあるレバーを倒すと道が変化する。まず、レバーを倒して、マップ右にあるミスリル銀とマップ下にある下級魔剣士の証を取る。その後、レバーを倒して、マップ左のミスリル銀を取って出口へ行こう。

31 アルニ村（HM）

アルニ村に着いたら、セルジュの自宅に行ってマージと会話。その後の戦闘に勝利してラディウスを仲間にしたら、テルミナへ向かおう。ちなみに、ショップに立っている女性の横を調べると、フレーム「シェルフィッシュ」が手に入るぞ。

NEW CHARACTER ラディウス

スタミナ回復	9	武器タイプ	杖
Lv.3	遠身当て	敵単体にダメージ	
Lv.5	居合い抜き	敵単体にダメージ	

マージと会話したあとの戦闘に勝利し、ラディウスとの会話イベントが終了すると自動的に仲間になる。

BOSS ラディウス

属	●	HP	750

威力が高く注意したいのが、フォトンとヒート。特にフォトンは、黒属性のキャラがくらうと大ダメージを受ける。ツクヨミの「月護」で魔法防御力を上げておこう。

落	ヒール	マナコール

※NEW CHARACTER、モンスターデータ、アイテム欄にある丸の色は、それぞれの属性です。また、MAP中のは セーブポイントを表しています。また、NEW CHARACTERのデータにあるLv 3とLv 5は、各キャラの持つ2つの固有技名とその効果を表しています。

33 テルミナ（HM）

テルミナでやるべきことは、港への道をふさいでいるパレポリの兵士と会話することと、下で紹介している２人のキャラを仲間にすることの２つ。これをすませたら、すぐに蛇骨館へ向かおう。

「かじやの職人魂」を使えば自由に鋳造できる！

ザッパを仲間にすると、「かじやの職人魂」がもらえる。これを、セーブができる場所で使うと装備品を鋳造することができるのだ。これで鍛冶屋に行く手間がはぶけるぞ

NEW CHARACTER ザッパ

スタミナ回復	8	武器タイプ	ハンマー
Lv.3	パワークラック	敵単体にダメージ	
Lv.5	スミススピン	敵全体にダメージ	

テルミナの鍛冶屋に入って会話イベントが終了後、話しかけると仲間になる。

NEW CHARACTER パンクリフ

スタミナ回復	10	武器タイプ	フライ
Lv.3	ジャンプスロー	敵単体にダメージ	
Lv.5	べたぬり	フィールドを一色に染める	

パンクリフの家に行き、パンクリフと会話したあとのイベントが終了すると仲間になる。

34 蛇骨館（HM）

蛇骨館の正面玄関のマップに着いたら、下のほうに移動。井戸を調べて下に降りたら、すぐ左の穴に入り蛇骨館の地下水路に行こう。この時点では、地下水路のマップ左にある階段へ行くことはできない。マップ左上にあるハシゴを上って地下牢に行き、イシトと会話しよう。

▲井戸を降りたら、写真の位置の穴に入ろう。そうすれは、地下水路に行くことができるぞ。

◀地下水路には、ミスリルメットが置いてある。地下牢に行くついでに取っておこう。

NEW CHARACTER イシト

スタミナ回復	11	武器タイプ	ガン
Lv.3	スパイラルレイ	敵単体にダメージ	
Lv.5	オーラレイン	敵全体にダメージ	

蛇骨館・地下牢の一番右の部屋に行く。そこで会話をしたあと、仲間になる。

36 マブーレ（HM）

マブーレですることは、マップを歩いている冒険家・トマ14世との会話イベント。トマ14世に話しかけると、選択肢が発生するので、「死海の事を聞く」を選ぼう。すると賢者の話が聞けるので、そのあとでゼルベスへ向かえばＯＫ。ちなみに半透明の敵は、触れても戦闘にならないぞ。

▶トマ14世と話さないと、ストーリーが進まなくなるので注意しよう。

家に泊まるとイベントが発生！

トマ14世の話を聞いたあと、ゼルベスに向かう前に入口近くの家に泊まると、夜に選択肢が発生する。ここで「起きる」を選ぶと、自動的に家の外へ　そして　マップ中央の橋まで行くとイベントが発生するのだ。このイベントを見ておくと、ゼルベスでのイレーネスのイベントを、より楽しむことができるぞ

◀橋までいけは、自動的にイベントが発生する

サブイベントでこの3キャラを仲間にしよう！

ここでは、３人のキャラを仲間にする方法を、チャート付きで完全フォロー！　新戦力獲得のためにもぜひ仲間にしてみよう。

星の子

星の子は天龍の島の頂上で仲間になる。巨星の子を倒したあと、星の子を捕まえるときは近づいて◎ボタンを押せばＯＫ。星の子を仲間にしたあとに、広場の男に話しかけると、フレーム「星のおみやげ」が手に入るぞ。

▶海月海の海底へは、中心の白い部分から行くことができるぞ。

- ボートで海月海の中央から海底に行く
- 入ってすぐのマップの左上にある階段状の道を進み、次のマップへ
- 次のマップへ入ったら道なりに進み、穴の中にある「星のかけら」を手に入れる
- ボートで天龍の島へ。島の頂上に行き、広場の中央にある宝箱を調べる
- 宝箱を調べると、巨星の子が出現しバトルに。戦闘終了後、逃げる星の子を捕まえる
- 会話イベント後、星の子が仲間になる

BOSS	巨星の子	属 ○	HP 2800
白のエレメント「スーパーノヴァ」をくらうとかなりのダメージを受ける。戦闘開始直後にトラップを仕掛けておこう。			
落	Mイレイザー	－	

NEW CHARACTER 星の子

スタミナ回復	11	武器タイプ	ガン
Lv.3	スタープラチナ	敵単体にダメージ	
Lv.5	コメットビーム	敵全体にダメージ	

数少ない先天属性が白のキャラなので、コメットなど高レベルの白のエレメントを配置してあげよう。

キノコ

影切りの森の洞窟にいる男に「きのこ」を渡すと仲間になる。男がいる洞窟は、巨大な樹木があるところの、手前のマップにあるぞ。また、男の近くにある宝箱は、キノコが仲間になったあとで開けることができる。

▶ここの洞窟の裏に入ると、ナベをやっている男がいるぞ。

ANの影切りの森で岩を動かしていると…

ＡＮの影切りの森ルートで、蛇骨館へ侵入するときに、地下水路の穴を岩でふさいだ人はいるだろうか？　もし、ふさいだ場合、HMの穴も岩でふさがってしまう。この状態になると、穴の中の人を助けることができなくなり、キノコを仲間にすることが難しくなってしまうのだ。

- HMの影切りの森へ行く
- 滝の裏にある洞窟へ入り、奥でナベをやっている男と会話する
- 男と会話後、樹木の奥にある水路へ向かい、穴をふさいでいるモンスターとバトル
- 戦闘終了後、親子からイベントアイテム「きのこ」をもらい、再びナベをやっている男の所へ
- 男に「きのこ」を渡すと仲間になる

NEW CHARACTER キノコ

スタミナ回復	11	武器タイプ	アクス
Lv.3	きこりアタック	敵単体にダメージ	
Lv.5	もくもく	敵単体にダメージ	

腕力が高く、完璧な打撃キャラ。育てていけば攻撃の要になってくれるぞ。

龍の子

HMにある古龍の砦の地下で、「大きなたまご」をふ化させると仲間になる（「大きなたまご」ついては下のコラム参照）。古龍の砦にある５つのプリズムは、P.93のチャートを参考にしながら消していけばＯＫ。

▶ＡＮのようにボスはいないので、安心してプリズムを消そう。

ANの溺れ谷で「大きなたまご」をゲット！

「大きなたまご」は、ＡＮの溺れ谷のニワトリスが守っている巣に置いてある。この時点でまだ取っていない人は、死海消滅後に次元転移が可能になってから、ＡＮに次元転移して取りに行こう。それからでも十分に間に合うぞ。

◀「大きなたまご」は、写真の巣を調べると入手できる。

- ＡＮの溺れ谷で「大きなたまご」を入手する
- ボートで死炎山に行き、そこを抜けて古龍の砦に行く。そして５つのプリズムを消す
- エレベーターで地下へ降りる
- 地下の装置の中央にあるくぼみに「大きなたまご」をセットし、たまごがふ化すると仲間になる

NEW CHARACTER 龍の子

スタミナ回復	13	武器タイプ	グラブ
Lv.3	タイニーブレス	敵単体にダメージ	
Lv.5	ブレスウイング	敵全体にダメージ	

腕力が高く直接攻撃メインのキャラ。全体攻撃の「ブレスウイング」がザコを一掃するときに便利だ。

攻略ワンポイント

●スプリカンのスタイルコピー２：変身可能なモンスターは以下の通り。カオスモンキー（カオスフィールド）、ビバビバ（ヒトフ沼）、サンドラ（風鳴きの岬）、ビグママン、ビグベイベー、カウド、ニワトリス（溺れ谷）、モベチャン、テングレフ、ビビン（影切りの森）、イモムー、ネバルー、ナイトフライヤ（蛇骨館）、ドギィ、フッフ（死炎山）、カルゴル、マシンナリー（古龍の砦）、イワヲ、アンダロフ（土龍の島）、ハリキュウ（海月海）、カガリ、モウジャダマ、スカイノレーム、ナタク（亡者の島）、グレムリン、ステイシー（死海）

攻略チャート

- 亜人の休憩部屋で賢人に会う
- ファルガの部屋へ行き、ファルガに話しかけたあと、カジノ部屋でファルガと勝負
- バーへ行き、スネフのマジックショーを見る
- 1度宿屋へ行ったらバーに戻り、マジックショーで猫に変身する
- 宿屋の上の部屋へ行き、「ハンドル」を入手する
- 楽屋へ行き、スネフの術を解く
- ファルガの部屋へ行き、ファルガに話しかけたあと、カジノ部屋でファルガと勝負して勝つ
- 道をふさいでいる船員に話しかけ、先に進む
- 賢者を追いかけて、「ちからずくで～」を選び賢者とバトル(☆)。「賢者のシオマネキ」を入手

スラッシュ船へ行く	スラッシュ船へ行かない

- 甲板のマストからスラッシュ船に行き、楽屋でマブーレを救うかの選択肢
- イレーネスを仲間にするかの選択肢

38 死の門（HM）

- 死海で「賢者のシオマネキ」を使い、中へ入る

39 隠者小屋（HM）

イベントアイテム：カライの思い出の品

- ラディウスの話のあと、「ガライの思い出の品」を入手

40 亡者の島（HM）

イベントアイテム：イルランザー

- 道をふさいでいるモンスターを倒す
- 道をふさぐ鏡の前で「ガライの思い出の品」を使って、先へ進む
- 岬へ行きガライとバトル(☆)。「イルランザー」を入手

41 死の門（HM）

- イベント後、死海へ

42 死海（HM）

イベントアイテム：ステーションパス／絶版医学解体新書／劇場の剣

- ハイウェイ廃墟でケヴィンとバトル(☆)
- 都市群廃墟を通って中央にある滅びの塔へ
- 駅にいるモンスターを話しかけ、あとを追って行き、階段で「ステーションパス」を入手
- 改札の先にある宝箱から「絶版医学解体新書」を入手
- 劇場の公園で「劇場の剣」を入手
- 先へ進み、ワームホールの中へ入る
- 広場の柱を調べ、ミゲルとバトル(☆)

ゼルベス～死海

死海に行く方法を知るというマブーレの賢者を捜してファルガの船ゼルベスへ。そこには複雑な人間模様があった……。

37 ゼルベス（HM）

1 ファルガのイカサマをあばけ！

船内の亜人休憩室に行くと、賢者とおぼしき人物に会えるが、彼は船内のグランドスラムのほうへ行ってしまう。そこに入るには、ファルガとのカジノ勝負で勝つ必要がある。左のチャートを参考に彼のイカサマをあばきカジノで勝とう。

▶楽屋の入口が開かない場合はここから入ろう。

2 賢者を追いかけてバトル！

カジノ勝負に勝つと、道をふさいでいた船員がどいてくれる。先に進むと賢者がいるが、話しかけようとすると逃げるので、しつこく何度も追いかけよう。話しかける前にセーブしておくのも忘れずに。

▲「ちからずくでも！」を選んで、賢者と戦うのだ。

BOSS 賢者	属 ○	HP 1500
フィルフラック→フォトンの連携は強烈！　ヤマネコに龍騎士のこてを装備させて直接攻撃し、残りの2人は回復やノークロースで防御力を下げるなどしよう。		
落 ミスリルメット	—	

◀スネフを仲間にできるようになるのは、賢者戦後。ファルガのイカサマを暴いた直後ではないので注意。

▶スラッシュ船へは、甲板を通って、このマストから乗り込むことになる。少しわかりづらい場所にあるので注意しよう。

NEW CHARACTER　スネフ

スタミナ回復	9	武器タイプ	ショット
Lv.3	ラピッドスロー	敵単体を攻撃	
Lv.5	HPシャッフル	自分のHPのケタを入れ替える	

「賢者のシオマネキ」入手後に1度カジノへ行ったあと楽屋を訪れると仲間にするか選択肢が発生する。

分岐チェック

「賢者のシオマネキ」入手後、スラッシュ船に行くことができる。行くとイレーネスが仲間になるほか、今後のイベントが変化するのだ。

◀彼女はヤマネコ編では珍しい、青属性だ

NEW CHARACTER　イレーネス

スタミナ回復	11	武器タイプ	ピック
Lv.3	ウォーターブレス	敵単体を攻撃	
Lv.5	いやしの調べ	味方単体のHPを回復	

「賢者のシオマネキ」入手後、スラッシュ船の楽屋へ行くと仲間にすることができる。

グランドスラムでモンスターバトル

賢者と戦う場所にあるハシゴから下に下りると、そこがグランドスラムだ。ここは、モンスター同士が戦う闘技場になっているぞ。モンスターバトルは、試合を勝ち抜くごとにアイテムをもらえるうえ、3連勝するとジャネスが仲間になるので、ぜひ挑戦してみよう。

▲1度試合に出したモンスターは使えない。出す順番が重要。

NEW CHARACTER　ジャネス

スタミナ回復	10	武器タイプ	ニンジン
Lv.3	ドラムブレス	敵単体を攻撃	
Lv.5	ニンジンアロー	味方単体のHPを回復	

グランドスラムのモンスターバトルで3連勝すると仲間にすることができるぞ。

▶パイレッタとライフレスのゲットウルでブップを倒せばあとは楽勝。効かなかったら逃げてやり直さないとまず勝てない。

第2戦

▶まず、急いでバルブウのエレメントパワーをため、ヘルブラントで攻撃。続けてカオスモンキーのブラックホールを放てば勝てるぞ。

第1戦

◀マシンナリーはエフトの打撃で倒す。バルのクールシュートやブリースは凍結効果があるので注意。

第3戦

攻略ワンポイント

●ゼルベスのカジノはイベント以外でも利用できる。そこで必勝法を伝授！　コンパスの針が回り出したらスタートボタンを押してストップをかけ、針の向きがSとWの中間あたりに止まるまで（中間を過ぎるとダメだぞ）繰り返そう。上手く止まったら、スタートボタンと“同時に”◎ボタンを押してストップを解除。すると見事に針がNを指して止まるのだ。これで手持ちのポイントが倍になるので、簡単にポイントをためることができる。10000ptためるといい物がもらえるぞ。

38 39 死の門〜隠者小屋(HM)

「賢者のシオマネキ」を死海のそばで使うと死の門へ入れる。しかし、魔剣グランドリオンの魔力が邪魔をしているので、これを突破するために、亡者の島にある龍の剣イルランザーが必要。そこで隠者小屋に行き、「ガライの思い出の品」を手に入れよう。これがあれば亡者の島の剣がある場所まで行けるのだ。

▲「賢者のシオマネキ」はこの位置で使う。

◀隠者小屋では、ラディウスが戻ってくるまで待てば先に進む。

40 亡者の島（HM）

▲この骨の道をくぐっていくのが最短ルートだ。

◀マップの❸で「ガライの思い出の品」を使おう

島に着いたら道をふさいでいるモンスターを倒そう。あとは、上のマップを見て先へ進めばいい。マップ中のⒶは道がつながっていることを示す。

BOSS ガライ	属 ○	HP 1987
賢者戦同様、ヤマネコの直接攻撃メインで戦う。敵の攻撃力は驚異的なので、ヒールウィンドでこまめに回復しよう。ウィーラで攻撃力を下げるのも有効だ。		
落 龍騎士の誇り		

名前	属	HP	落	
スカイフレーム	●	450	骨	フォゲット
ナタク	●	750	はがね	虹色の貝殻
カガリ 2	●	200	バーニング	ヒート
ダイモウジャ 2	●	1200	マナフィーブル	ミスリル銀
モウジャダマ 2	●	150	目玉	ホーリー(トラップ)

42 死海

1 2つの廃墟を越えて滅びの塔を目指す！

プレイヤーが目指すのは死海の中央にある滅びの塔。そこへたどり着くためには、ハイウェイ廃墟と都市群廃墟を通る必要があるぞ。ハイウェイ廃墟ではボス戦があるので注意。死海には運命の書に似たプリズムがたくさんあるが、これはダンジョンの入口を示しているぞ。そのかわり、死海内ではダンジョンに入らなければセーブやメンバーチェンジを自由にできる。死海はクリアしてしまうと2度と来ることはできないので宝箱の取り忘れがないようにしよう。

▲ハイウェイ廃墟にあるすべてのアイテムを入手したいなら、先にこっちへ進もう。

▶都市群廃墟では貴重なアクセサリーがいくつか入手できる。くまなく探索すべし。

名前	属	HP	落	
SUBLOW	○	450	ネジ	ミスリル銀
ジアース	●	208	ハイプロテクト	目玉
マネキン	○	200	ミスリル銀	ヒート
ステイジー	●	380	アクアボール	フラット
グレムリン	●	280	体液	皮

要注意モンスター

●ジアース：「心の色」は、食らうと先天属性のエレメントが使えなくなるという特殊技だ。

●ステイジー：場合によってボルケーノやブラックホール、トルネードを使う。トラップで奪おう。

2 滅びの塔内部

滅びの塔には、特に複雑な仕掛けは存在しない。マップを見てアイテムを入手しつつマールディアの鐘を目指そう。とくに3つのイベントアイテムは必ず入手しておくように。また、ここのボスは非常に強いので、直前のセーブは必須だぞ。

◀ここの宝箱は、エレベーターを1階に移動させて取る。

◀ここにいるモンスターに話しかけると…!?

◀モンスターの移動した先で…

BOSS ケヴィン	属 ●	HP 2000
「排気ガス」でこちらの命中率を下げてくるので、すぐにピュリファイで回復しよう。あとはコメットを連発して攻撃だ。敵の「大暴走」は威力が高いので注意。		
落 ハイグリップ	ミスリル銀	

BOSS ミゲル	属 ○	HP 1950
ヤマネコに「龍騎士のこて」を複数装備させて、直接攻撃をメインに戦う。ほかの2人はサポートだ。アンチブラックは「悪魔のお守り」を装備させて防ごう。		
落 夢みるはちまき		

攻略ワンポイント

●ゼルベスで、スネフのマジックショーを見て猫に変身したら、ゲームを進める前にちょっと船内を探索してみよう。猫の状態でしか入れない場所があったり、人に話しかけたときの反応も普段とは違ったものになるぞ。とくに、ファルカに話しかけるとちょっとしたイベントを見ることができる。また、マストからスラッシュ船にも渡ることができる、スラッシュの楽屋でもイベントが発生するぞ。ゲームの進行に影響はないが、ストーリーをより楽しむためにぜひとも見ておこう。

DATA GUIDE データ編

ツマルの進化の秘密を解明！ そのほか、おなじみのエレメントリストやアクセサリーリストもボリュームアップして掲載している。十分に活用してほしい。

ツマルの進化

ツマルが、いつ、どのタイプに進化するかは、ツマルがパーティにいる状態で、戦闘中にどの属性のエレメントがどれだけ使われたかで変化する（敵味方問わず）。どのタイプに進化したかで、腕力が上がりやすくなったり、魔力に秀でたキャラになったりと、成長に差が出てくる。

例えば普通のツマルの状態で、黒、赤、黄属性のエレメントの使用された回数の合計が100回を超えるとツマル悪魔に、それよりも先に白、青、緑属性のエレメントを使用した回数の合計が125回を超えるとツマル天使になるという具合にツマルは進化していく。エレメントを使用した回数は逃げた場合でも継続されるので、エレメントを使ったら逃げてまた戦って……ということを何度も繰り返していけば、すぐに進化できるぞ。

▲ツマルかエレメントを使うと２回分で換算される。ガンガン使わせよう。

ツマルの進化表

表の見方 各数字は進化に必要なエレメント使用回数。各タイプのうち、打撃は腕力が、エレメントは魔力がそれぞれ上がりやすい。バランスはその中間になる。

先天属性の変化

先天属性は進化するまでに一番多く使われたエレメントの属性になる。例えばエレメントの使用回数が「黒＝45、赤＝30、黄＝25」で合計100回に達すると、通常は黒属性のツマル悪魔になるが、そのとき白、青、緑のどれかが46回以上使われていた場合は、その色が先天属性になる。

（先天属性白）

ツマル
HP 211/211
腕力 20 正確さ 85 魔力 16
耐久力 16 身軽さ 20 抗魔 11
スタミナ回復力 10

▲セルジュやツマルが白属性なので、先天属性は比較的白になりやすい。

（先天属性黒）

ツマル
HP 208/208
腕力 19 正確さ 85 魔力 15
耐久力 16 身軽さ 20 抗魔 11
スタミナ回復力 10

▲属性を変えたい場合は、変更したい属性のエレメントを使う敵と戦うと効率がいいぞ。

アクセサリー＆鋳造用素材

今回はアクセサリーリストなどのほかに、これまでに登場したボスから盗めるアクセサリーリストを紹介。「盗める～」のアイテム１は盗める確率が命中率で変化する。アイテム２は、命中率にかかわらず盗める確率が５％と一定だ。ヤマネコ編では盗めるキャラがいないので注意。

■アクセサリー一覧

アクセサリー名	効果	分解後	入手場所
ボーンメット	防＋１、魔防＋１	骨×１、ネジ×１	鋳造可能
ブロンズメット	防＋２、魔防＋１	銅×１、ネジ×１	鋳造可能
アイアンメット	防＋３、魔防＋１	はがね×１、牙１、ネジ×１	鋳造可能
ミスリルメット	防＋４、魔防＋２	ミスリル銀×１、皮×１、牙１、ネジ×１	鋳造、HM蛇骨館（宝）
ニーバッド	防＋１	銅×１、皮×１	蛇骨館のミニゲーム、アカシア龍兵（落）
パワーてぶくろ	攻＋１	銅×１、牙×１	カーシュ（落）、スカルフ（落）
毒消しのぼうし	防＋１、魔防＋１	銅×１、輝く葉	デビット（落）
しっぷのぼうし	防＋１、魔防＋１	銅×１、輝く火	ネバルー（落）
銀のイヤリング	戦闘中、ＨＰの現在値が上昇	はがね×１、体液×２はがね×１、体液×２	カーシュ２（落）
金のイヤリング	戦闘中、ＨＰの現在値が上昇	ミスリル銀×１、体液×３	ゾア２（落）
光のイヤリング	戦闘中、ＨＰの現在値が上昇	テナドロ石×１、体液×４	都市群廃墟（宝）
マジックリング	魔攻＋１	銅×１、うろこ×１	シュガール３（落）、チビ炎龍（落）
スタミナリング	スタミナ回復力＋１	はがね×１、目玉×１	都市群廃墟（宝）
レジストリング	ステータス変化の回復が早まる	はがね×１、種子×１	HM隠者小屋（宝）
空魔士のリング	魔攻＋２	はがね×１、うろこ×２	ソルトン４（落）、ヤマネコ２（落）
龍騎士のこて	攻＋３	はがね×１、牙×２	AN蛇骨館（宝）、シュガール４（落）
龍騎士の誇り	攻＋１、魔攻＋１、命中率↑	ミスリル銀×１、うろこ×２、毛×２、牙×２	AN蛇骨館（宝）、ガライ（落）
下級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	銅×１	ヤマネコ（落）、カオスフィールド（宝）
中級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	はがね×１	ヤマネコ２（落）
銀縁のルーペ	命中率アップ	銅×１、毛×１	HMトカゲ岩（宝）、マルチェラ
サーチスコープ	命中率アップ	はがね×１、毛×２	ＡＮ蛇骨館（宝）
えちごやのさいふ	戦闘後の獲得金額増	骨×３、銅×３、はがね×３	ＡＮテルミナ
勇者のバッチ	回避率アップ	分解不可	ＡＮテルミナ
勇者の盾	防＋１、魔防＋１	分解不可	ＡＮ蛇骨館宝物庫
銀のペンダント	魔法防御力が上昇	銅×１、こうら×１	ＡＮ蛇骨館宝物庫
ダンスシューズ	回避率が上昇	銅×１、はね×１	マルチェラ２（落）
カンフーシューズ	回避率が上昇	はがね×１、はね×２	都市群廃墟
海のお守り	アンチブルーを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝くしずく×１	ＡＮ古龍の砦（宝）
炎のお守り	アンチレッドを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝く火×１	ＡＮ古龍の砦（宝）
森のお守り	アンチグリーンを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝く葉×１	HM影切りの森（宝）
大地のお守り	アンチイエローを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝く砂×１	AN古龍の砦（宝）、ガルゴル（落）
天使のお守り	アンチホワイトを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝くしお×１	ＡＮ古龍の砦（宝）
悪魔のお守り	アンチブラックを防止	銅×１、ミスリル銀×１、輝くスミ×１	AN蛇骨館（宝）、AN古龍の砦（宝）
月のメガネ	敵から受けるダメージ減	はがね×１、ミスリル銀×１、テナドロ石×１	ツクヨミ（落）
スタミナベルト	スタミナ回復力＋２	ミスリル銀×１、目玉×２	グランドスラムで１勝
レジストベルト	ステータス変化の回復が早まる	ミスリル銀×１、種子×２	グランドスラムで２勝、都市群廃墟（宝）
ガラクタティアラ	魔防＋１	骨、体液、うろこ、皮、こうら、種子、目玉、はね、毛、牙、ネジ各×１	滅びの塔（宝）
夢見るはちまき	戦闘開始時にエレメントパワー＋１	銅×１、はがね×１、ミスリル銀×１	グランドスラムで３勝、ミゲル（落）

■盗めるアクセサリーリスト

ボス名	アイテム１	アイテム２
スカルフ		はねのドレス
ゾア	ニーバッド	ニーバッド
ルートヴィッヒ	パワーてぶくろ	
ソルトン３	―	ダンスシューズ
シュガール３	ギブスのぼうし	パワーてぶくろ
マルチェラ	銀縁のルーペ	ダンスシューズ
ヤマネコ	マジックリング	パワーてぶくろ
マルロザリー	ギブスのぼうし	
ツクヨミ		月のリング
らっしゅまる	サーチスコープ	
ソルトン４		カンフーシューズ
シュガール４	中級魔剣士の証	
チビ炎龍	マジックリング	そよ風のマント
ゾア２	スタミナリング	スタミナリング
アカシア龍兵	銀のペンダント	金のイヤリング
蛇骨大佐	スタミナリング	スタミナリング
ヤマネコ２	中級魔剣士の証	空魔士のリング

■改造に必要な素材

素材名	落とすモンスター	エレメント交換
目玉	ネストール、モベチャン、オブザドゥ、デボラ、モウジャダマ２、ジアース	LV12
体液	ビィチボゥイ、ネバルー、ゾンビフライ、グレムリン	LV10
はね	コドモ大トカゲ、ニワトリス、ウィンガル、ウィンゲル、テングルフ、セブンスター、スコッポ	LV22
毛	ビグベイベー、ビグママン、ヒゲドワッフ、ビバビバ	LV16
皮	ライフレス、マルロザリー、ガオンジャ、ビグベイベー２	LV18
牙	サンドラ、オトナ大トカゲ、ドギィ	LV28
こうら	セブンスター、センティ、ゴブルム、ドラグナー、カウド２	LV32
うろこ	ミノランタン、ビビン、トロピクス、ハリキュウ	LV20
種子	カウド、バルブゥ、ボルクルス	LV14
ネジ	マシンナリー、ＳＵＢＬＯＷ	LV20
骨	コドモ大トカゲ、ミノランタン、ニワトリス、バイレッタ、スカイフレーム	
銅	ソルトン２、シュガール２、アカシアチーフ、マジックポット、ネオス、ヒドラ、ソルトン３、ドワッフ２、ヒゲドワッフ２、ノッポドワッフ、ナタク	
はがね	マルチェラ、バイレッタ、モウジャダマ、ワッホイタンク、ドギィ、アカシアチーフ２、サンフェイサー、ナイトフライヤ	
ミスリル銀	カオスモンキー、カウド２、ＳＵＢＬＯＷ、マネキン、ケヴィン、トロピクス、ハリキュウ	
テナドロ石	宝箱から入手、ゼルベスのカジノで10000pt稼ぐ	
虹色の貝殻	ナタク	

攻略ワンポイント

●キッドとメルの固有エレメント「スティール」と「盗む」なら、敵からアイテムを奪うことができる。この技の成功確率を上げるテクニックを紹介するぞ。じつは、盗める確率は「強攻撃」命中率と同じになっている。そこで、直接攻撃であらかじめ強攻撃の命中率を上げてからエレメントを発動させれば、成功確率がグーンと上られるのだ。また、キッドとメルは女性なので、モンスターがオスだと盗める確率がアップするぞ。

エレメント一覧

表中のタイプは、攻撃は攻撃エレメント、回復は回復エレメント、ステはステータスが変化するエレメント、回消とス消、罠消はそれぞれ、回復、ステータス変化、トラップエレメントなどの消費エレメントだ。入手場所はついてはページ欄外を参照しよう。

属性	名前	タイプ	Lv	効果範囲	入手場所	価格	効果・威力
赤	ファイアボール	攻撃	Lv1±7	敵単	アルニ村(店)など	50	火の玉をぶつける・小
	ボマー	攻撃	Lv2±6	敵全	テルミナ(店)など	80	火の玉を乱射する・小
	バーニング	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	火柱が燃え上がる・中
	メルトストーン	攻撃	Lv4±4	敵単	HMテルミナ(店)など	240	足元から溶岩が噴き上がる
	ヒート	攻撃	Lv5±3	敵全	カメイ(トラップ)		空間を超高熱にして攻撃
	ボルケーノ	攻撃	Lv6±2	敵全	HM古龍の砦(宝)	—	大噴火を起こす
	タブレット	回消	Lv1±0	味単	アルニ村(店)など	10	HPを回復する・小
	オーラ	回消	Lv2±0	味単	テルミナ(店)など	15	やけどを治療する
	フィルレッド	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→赤属性、味方→攻撃属性を赤に
	アンチブルー	ステ	Lv3±5	敵単	死海（宝）		一定時間、青のエレメント使用不能
	ハイマッスル	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃力アップ
	ウィーク	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃力ダウン
	ナイナイ	ステ	Lv6±2	味単	HMガルドーブ(店)	2880	一定時間、命中率を99%にする
	ヒート	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)など	300	ヒートに対してトラップを張る
	ボルケーノ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)など	400	ボルケーノに対してトラップを張る
	マリード	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	マリードに対してトラップを張る
青	アクアビーム	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	高圧の水を放射する・小
	アイスランス	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	氷の槍を飛ばす・小
	アクアボール	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	大きな水の球を投げつける・中
	フリーズ	攻撃	Lv4±4	敵単	HMテルミナ(店)など	240	敵を凍らせる・中
	アイスバーグ	攻撃	Lv6±2	敵全	HM古龍の砦(宝)		大きな氷の塊を降らせる
	ケア	回復	Lv1±7	味単	アルニ村(店)など	100	HPを回復する・小
	ケアラ	回復	Lv3±5	味単	テルミナ2(店)など	220	HPを回復する・中
	ティア	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	風邪を治療する
	フィルブルー	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→青属性、味方→攻撃属性を青に
	アンチレッド	ステ	Lv3±5	敵単	死海（宝）		一定時間、赤のエレメント使用不能
	ハイグリップ	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、物理回避率アップ
	スリップ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ（店）	430	一定時間、物理回避率ダウン
	フラッド	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2（店）	300	フラッドに対してトラップを張る
	アイスバーグ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2（店）	400	アイスバーグに対してトラップを張る
	Gフロッグ	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	Gフロッグに対してトラップを張る
	Gフロッグ	召喚	Lv7±2	敵全	水龍の島、古龍の砦		カエルを召喚して水攻撃
緑	リーフ	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	無数の木の葉を巻き上げて敵を攻撃・小
	エアソーサー	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	気流の刃を飛ばす・小
	ニードル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	足元からイバラが突き刺さる・中
	ウーハー	攻撃	Lv4±4	敵単	HMテルミナ(店)など	240	振動破で攻撃・中
	トルネード	攻撃	Lv6±2	敵全	HM古龍の砦(宝)		竜巻を起こす
	ヒール	回復	Lv2±6	味単	テルミナ(店)など	100	HPを回復する・小
	ヒールウィンド	回復	Lv4±4	味全	テルミナ2(店)など	300	HPを回復する・中
	デトキシン	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	毒を治療する
	フィルグリーン	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→緑属性、味方→攻撃属性を緑に
	アンチイエロー	ステ	Lv3±5	敵単	死海（宝）	—	一定時間、黄のエレメント使用不能
	イーグルアイ	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃命中率を上げる
	トッター	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃命中率を下げる
	インフォ	特殊	Lv6±2	敵単	HMガルドーブ(店)	880	敵のHPを調べる
	ヘルプラント	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2（店）	300	ヘルプラントに対してトラップを張る
	トルネード	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)など	400	トルネードに対してトラップを張る
	ソニア	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	ソニアに対してトラップを張る
黄	アップリフト	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	地面を切り取り、敵にぶつける・小
	ディスチャージ	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	放電で敵を包む・小
	アップヘイバル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	大地を崩壊させる・中
	ライトニング	攻撃	Lv4±4	敵単	HMテルミナ(店)など	240	落雷を起こす・中
	アースクエイク	攻撃	Lv5±3	敵全	センティ（盗）	—	巨大な柱で敵を押しつぶす
	サンダーバレー	攻撃	Lv6±2	敵全	HM古龍の砦(宝)など	—	敵に連続して雷を落とす
	カプセル	回消	Lv3±0	味単	テルミナ(店)など	25	HPを回復する
	ディスパース	回消	Lv1±2	味単	テルミナ(店)など	15	ねんざを治療する
	フィルイエロー	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を黄に
	アンチグリーン	ステ	Lv3±5	敵単	死海（宝）	—	一定時間、緑のエレメント使用不能
	ハイプロテクト	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、防御力アップ
	ノークロース	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、防御力ダウン
	Pイレイザー	ステ	Lv6±2	味単	HMガルドーブ	2880	一定時間、敵の物理攻撃を無効化
	アースクエイク	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2（店）	300	アースクエイクに対してトラップを張る
	サンダーバレー	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2（店）	400	サンダーバレーに対してトラップを張る
	ゴーレム	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	ゴーレムに対してトラップを張る
白	レーザー	攻撃	Lv1±7	敵単	ガルドーブ(店)など	60	光線を照射・小
	シューティング	攻撃	Lv2±6	敵単	ガルドーブ(店)など	100	小粒隕石の落下・小
	フォトン	攻撃	Lv3±5	敵単	ガルドーブ2(店)など	120	光子弾で敵を攻撃
	コメット	攻撃	Lv4±4	敵全	ガルドーブ2(店)など	300	小粒隕石を複数落下させる
	ホーリー	攻撃	Lv5±3	敵全	サンフェイサー(ト)		聖なる光で攻撃（アンデッド消滅）
	ウルトラノヴァ	攻撃	Lv6±2	敵全	巨星の子（ト）	—	超高エネルギー爆発で攻撃
	ピュリファイ	回復	Lv4±4	味単	HMガルドーブ(店)など	210	全ステータス異常を回復
	リカバー	回復	Lv3±5	味全	ガルドーブ2(店)など	380	パーティ全員のHPを回復・中
	リバイブ	回復	Lv1±7	味単	AN蛇骨館(宝)など		戦闘不能を回復
	クリア	回消	Lv2±0	味単	HMテルミナ(店)	40	白のステータス異常を回復
	オールクリア	回消	Lv4±0	味単	HMガルドーブ(店)など	500	すべてのステータス異常を回復
	フィルホワイト	ステ	Lv1±7	味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を白に
	アンチブラック	ステ	Lv3±5	敵単	HM古龍の砦(宝)		一定時間、黒のエレメント使用不能
	Mイレイザー	ステ	Lv6±2	味単	HMガルドーブ(店)など	2880	一定時間、相手の魔法攻撃を無効化
	ウォール	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、魔法防御力アップ
	センスティブ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、魔法防御力ダウン
	マナコール	ステ	Lv6±2	敵味全	ガルドーブ2(店)など	1670	一定時間、エレメントの効果を1.5倍にする
	ホーリー	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2（店）	300	ホーリーに対してトラップを張る
	ウルトラノヴァ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2（店）	400	ウルトラノヴァに対してトラップを張る
	ユニコーン	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	ユニコーンに対してトラップを張る
黒	ヘビィブロー	攻撃	Lv1±7	敵単	マブーレ(店)など	60	重力の塊を敵にぶつけて弾き飛ばす・小
	ゲットソウル	攻撃	Lv2±0	敵単	ガルドーブ(店)など	100	低確率で敵の魂を抜き取り、即死させる
	グラビトン	攻撃	Lv3±5	敵全	ガルドーブ2(店)など	120	超重力で敵を地面にめり込ませる・中
	インフェルノ	攻撃	Lv4±0	敵単	ガルドーブ2(店)など	300	一定の確率で、敵を地獄に送りこみ即死させる
	フリクション	攻撃	Lv5±3	敵単	カメイ(トラップ)など		敵を落下させ地面に叩きつける
	ブラックホール	攻撃	Lv6±2	敵全	ステイジー(ト)	—	ブラックホールに敵を吸い込む
	ポーション	回消	Lv6±0	味単	HMガルドーブ(店)など	60	HP回復・大
	ヴォイド	ス消	Lv2±0	味単	HMテルミナ(店)など	15	黒のステータス異常を回復
	フィルブラック	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黒属性、味方→攻撃属性を黒に
	アンチホワイト	ステ	Lv3±5	敵単	HM古龍の砦(宝)	—	一定時間、白のエレメント使用不能
	ジーニアス	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、魔法攻撃力アップ
	フーリッシュ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、魔法攻撃力ダウン
	フォゲット	ステ	Lv6±2	敵味全	HMガルドーブ(店)	2880	一定時間、全エレメント使用不能
	リベンジ	ステ	Lv5±3	敵単	HMガルドーブ(店)	600	自分のステータス異常を敵に転化
	マナフィーブル	ステ	Lv6±2	敵味全	マブーレ2(店)など	1670	一定時間、エレメントのダメージを半減させる
	フリクション	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)など	300	フリクションに対してトラップを張る
	ブラックホール	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2（店）	400	ブラックホールに対してトラップを張る
	訪問者	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2（店）	500	訪問者に対してトラップを張る

フレーム一覧

フレームとは会話時などに表示されるウインドウの枠のこと。ここではこれまでに入手できるフレームの入手場所を紹介する。また写真もあわせて掲載しているので、自分の好みにあったフレームを見つけてほしい。また、変更するときはステータス画面のカスタマイズを選ぼう。

■フレーム一覧

	名前	入手場所
1	アルニアンウッド	初期選択可能
2	シンプルライン	初期選択可能
3	アイアンプレート	初期選択可能
4	シェルフィッシュ	アルニ村（HM）でエレメント屋の棚を調べる
5	ティーフォースリー	テルミナ（AN）で蛇骨像の左にある建物の陰にいる人からもらう
6	メメントの森	影切りの森（AN）でボルクルスに赤いモンスターを食べさせる
7	南国日和	キッド助けないルートを選択すると、ガルドーブ(AN)でママチャからもらえる
8	ガルドビアステッチ	メルを仲間にするともらえる
9	レッドビジョン	溺れ谷（HM）の骸骨の裏にある宝箱
⑩	星のおみやげ	天龍の島（HM）で巨星の子とのバトル後、調査隊員からもらう
⑪	モンスターマウス	ゼルベス（HM）の調理室にいる猫からもらう

エレメント一覧表で、入手場所の欄の名称はそれぞれ、ショップで購入できるものは（店）、宝箱から入手するものは（宝）、モンスターが落とすものは（落）、トラップエレメントを使用することで入手できるものは（ト）と表記。テルミナ２はP.92のチャートで、チャート⑯以降にテルミナで買えるもの。ガルドーブ２、マブーレ２は天下無敵号クリア後にそれぞれの街で買えるようになる。

最終ボスまで一気に攻略!!

GROWLANSER グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

今回は、ゲーム後半のポイントをピックアップして攻略するぞ。さらに、2つの難関ダンジョンをマップ付きで徹底攻略、最終ボスの倒し方まで完全フォローと、大充実の内容でお届け!!

グローランサー
発売中 RPG ▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC 2ブロック

中盤からクライマックスまでのチャート&2大難関MAP攻略!

ゲーム攻略フローチャート1

No.	場所	内容
1	ローザリア	・休暇8 ・RMC／エリオット救助 ・エリオットとランザック王都へ
2	ランザック王都	・ヴェンツェルと会う
3	軟禁館（クレイン村東）	・王女アンジェラと会う ・RMC／対仮面兵士戦
4	シュッツベルク	・ダグラス卿に王母を託す ・ジュリアンへの書簡を受け取る ※ジュリアンの友好度が高い場合、個人的な書簡も預かる
5	ガラシールズ	・ジュリアンの協力を得る ※ジュリアンの友好度が高い場合、個人的な書簡も渡す ・洞窟内の探査
6	ランザック王都	・ジュリアン軍を追撃しない約束
7	ガラシールズ	・ジュリアン軍の全面協力 エリオットはジュリアンに同行
8	ローザリア	・休暇9 ※カレンがパーティにいた場合、休暇明けから行方不明に
	ダグラス卿の軍（オリビエ湖東）	・夜、王母が襲われる ・RMC／川の源流の洞窟でシャドーナイツと戦う ・リーヴスと話す
9	★カレンの任意イベント →I	（コムスプリングス）・カムランの屋敷でカレンと会う （魔法学院）・副学院長に相談する （ローザリア）・カレンの実家で「カレンの髪の毛」を入手 ・オリビエ湖湖岸で「聖なる土」を入手 （魔法学院）・副学院長に2つのアイテムを渡す
	ジュリアン軍（クレイン村東）	・RMC×2／合流を妨害していた連中を倒す ・RMC／対ライエル戦
10	★カレンの任意イベント →I	（魔法学院）・副学院長をパーティに加える （コムスプリングス）・RMC／カレン救出
11	ローザリア	・休暇10 ・ジュリアン、ダグラス両軍がバーンシュタイン王都包囲
12	バーンシュタイン王都	・王都への突入準備 ※カレンを助けた場合はゼノスが仲間に、助けなかった場合はゼノスと戦う ・RMC×2／王都突入
13	バーンシュタイン王城 →II	・対ガムラン戦 ・対リシャール戦 ※ジュリアン・エリオットの友好度が高い場合、それぞれ主人公の仲間に
14	ローザリア →III	・休暇11
15	サンドラ魔法研究棟	・最終ボスがルイセを襲う

※矢印＋ローマ数字（I～VI）のついているイベント＆RMC戦闘は、右の記事の数字に対応しています

I カレン救出作戦！（任意イベント）

本編の完全クリアを目指すなら見逃せないのが、このイベントだ。休暇9終了時点でカレンをパーティに加えていると、突然彼女がいなくなるはず。それがこのイベントが始まった合図で、これ以降本編と並行する形で進んでいくぞ。このイベントを無視してしまうと、カレンが死んでしまううえにゼノスも仲間にならないので、ぜひ彼女を助けてあげよう。カレンを助けるためにはまず、チャート9でリーヴスからガムランの情報を必ず聞いておかなければならないので注意すること。それ以降の行動は左のチャートを参照してもらうとして、ここでは呪いを解くためのアイテムの入手場所について詳しく紹介しよう。「聖なる土」はオリビエ湖の水辺の光る砂浜から、「カレンの髪の毛」はグランシルにあるカレンの実家の化粧台から入手できるぞ！

カレンの呪いを解く!

◀ガムラン邸の地下牢にいたカレン。呪いをかけられ、うかつに連れ出せない。

▲副学院長に頼んで、解呪アイテムを作ろう！

ガムランと対決!!

◀このRMC戦闘ではガムランを倒すことができない（逃げられてしまう）。魔法攻撃が強力なので、レジストを唱えてから戦うこと。

II バーンシュタイン王城攻略

ここでは、王城にたどり着くまで2回、城内で2回と、連続で4回の戦闘がある。そのため、できるだけHPやMPを温存する戦いを心がけよう。ただし、城内に入れば調理場で回復ができるため、対ガムラン戦やリシャール戦では思う存分戦えるはずだ。

★ガムランに正義の鉄槌を!

対ガムラン戦は、主人公とウォレスとパーティ内の誰か1人（プレイヤーが選択）という計3人で挑むことになる。ルイセがオススメだ。

◀ガムランの魔法攻撃は非常に強力！ レジストの詠唱は必須だ。

★強敵リシャール……しかし!

グローシアンであるルイセの前では、本来の力を発揮できないリシャール。そのため、プロテクトなどで守備力を上げておけば、戦闘では苦労しないだろう。あとは、味方であるリーヴスの体力回復を忘れないようにすればOK。

◀ルイセがいることで、リシャールの力が抑えられる。

▶リシャールにはサンダーが効果的！

III ジュリアンの「マイ=ロード」イベント

このイベントは休暇イベントの1つだが、少々特殊なため詳しく説明するぞ！ 休暇11の1日目のみ、バーンシュタインの王座を奪還したエリオットが主宰するパーティへ行くことができる。この時点でジュリアンとの友好度が高い場合のみ、以下のイベントが発生するのだ。

休暇⑪の1日目 エリオットの戴冠記念パーティ

1日目しか行くことができないため、ジュリアンとの友好度を上げたい人は、ぜひ足を運ぼう。バーンシュタイン王都で、第一のイベントが待っているぞ。

夜……王城の外で

パーティでジュリアンに話しかけ、「外で話しませんか？」と聞かれたらすかさずOKしよう。女性であることを隠していたとは思えない魅力がさく裂!?

闘技場で勝利すると

闘技場でマスタークラスAランク以上を取得していれば、休暇の翌日にジュリアンとの対決が！ 勝つと、ジュリアンが「マイ=ロード」と呼んでくれる。

ぐろらん ちょっとイイ話 1
グランシルの闘技場（マスタークラスSについて）：前号でクラスAAAランクまでの一覧表を載せたけど、最上位のSランクについてはココで紹介しよう。対戦相手は、インペリアルナイト2人、ナイツ・マスター1人、アークデーモン1匹の中から、ランダムで3人が対戦相手として登場（↗）

DPSバケーションツアー【休暇⑧～⑫(ラスト)まで】

Ⅳ フェザーランドの人工洞窟戦

この洞窟にはグローシュがないため魔法を使うことができない。そのため、魔法学院から送魔線技師を同行させ、洞窟内にグローシュを引き回す作業をしてもらう必要があるのだ。しかし、フロアごとに敵（ユング）がいるため、技師が作業を終了させるまで魔法が使えない戦闘を強いられる。前衛の主人公やウォレスが技師の盾となりつつ応戦し、魔法が使えるようになったらバックからルイセの魔法で援護してやろう。最深部では「匂い袋」で敵をおびき寄せるRMC戦闘があるが、袋は主人公に持たせよう。

送魔線技師を守れ！

▼送魔線技師が倒されたらゲームオーバー。守備力が高いキャラクターで彼を守りつつ、敵と戦おう。

匂い袋で誘導！

◀敵を引きつける効果がある匂い袋。誰に持たせるかが重要。

◀守備力と機動力に優れた主人公に持たせるのがオススメ。

Ⅴ ラージン砦の東でアイツと！

正体は明かせないが、いよいよ最終ボスと本格的な戦いが始まる。強力な魔法を唱えてくるため、レジストやプロテクトといった防御系魔法は必須！ HP回復と補助魔法をフル回転させないと非常にツライぞ。

▲グローシュ系魔法を積極的に使おう。

防御・補助魔法の使い方が勝負だ！

将軍は何としても守ろう！

◀▲将軍たちが死んでしまうとゲームオーバーになるので、優先して彼らのHPを回復するようにしよう。

Ⅵ エリオットの両親と…(任意イベント)

クリアしなくてもかまわないサブイベントとして、水晶鉱山でエリオットの育ての親との戦いがある。

▶エリオットをパーティに同行させるかどうかは、プレイヤーの選択次第……。

ティピアイコン(可能性)のありか

ガラシールズの東の館の庭	クレイン村北の滝の裏の洞窟	シュッツベルグの東の洞窟手前	バーンシュタイン王城の地下
休暇９の前にある「ガラシールズでのイベント」でゲットできるわよ。	flowerするユンクとRMC戦闘をした場所ね。あの戦闘で亡くなった人の下に。	洞窟入口手前の森に隠されているの。写真の私の位置を見て参考にしてね。	城の右側の地下にある碑にアイコンがあるの。写真を見れば一目でわかるはず。

ゲーム攻略フローチャート2

No.	場所	イベント
16	魔法学院	・RMC／対仮面兵士戦 ・副学院長と話す
17	ローザリア	・RMC／対仮面兵士戦 ・友好度が高いパーティメンバーが主人公をなぐさめる
18	ブローニュ村	・主人公がルイセを襲う ・アリオストの家で一夜を明かす
19	ラシェル	・RMC／対ゲヴェル戦 ・ベルガーが記憶を取り戻す ・ルイセと話す
20	魔法学院	・「プロミスペンダント」の調査を依頼
21	バーンシュタイン王都	・RMC／対仮面兵士戦
22	フライシェベルグ(バーンシュタイン王都東)	・RMC／対ゲヴェル戦
23	ローランディア王城	・報告 ・姫とサンドラをバーンシュタインの祝賀会に連れていく
24	バーンシュタイン王城	・最終ボスの宣戦布告 ・パーティの再編成
25	ランザック王都	・王城が破壊される ・フェザリアンの伝令が来る
26	フェザーランド	・女王とジ ナに会う
27	魔法学院	・送魔線技師に会う
28	フェザーランド	・人工洞窟でパワーストーンの制御装置入手 →Ⅳ
29	ローザリア	・休暇12 ・パワ スト ンの使用許可
30	ラージン砦	・門兵と話す
31	ラージン砦そばの平原	・RMC／対最終ボス戦 ・パワーストーンを使う →Ⅴ
32	魔法学院	・最終ボスについて警告 ・RMC／対最終ボス戦
33	バーンシュタイン王都	・最終ボスについて警告 ・RMC／対最終ボス戦
34	ローザリア	・最終ボスについて報告 ・主人公倒れる ・RMC／対最終ボス戦
35	ラシェル	・RMC／対最終ボス戦 ※カレンの友好度が高い場合、イベントが発生 ・カレン、パーティから抜ける
36	バーンシュタイン王国	・最終ボスの脅迫
37	ブローニュ村	・ジ ナに会う
38	魔法学院	・主人公の隠された能力が発覚
39	フェザーランド	・ジーナと話す
40	バーンシュタイン王国	・リシャールを捜すが、いない
41	ローランディア王国	・RMC／対リシャール&ライエル戦 ※水晶鉱山へ行くと、イベント発生 →Ⅵ
42	グランシル	・RMC／対最終ボス戦 ・街の人々と話す
43	フェザーランド	・パワーストーンの精製方法入手
44	バーンシュタイン王城	・ライエル&リ ヴスの会話を聞く
45	ローザリア	・花火大会 ・最終ボスの脅迫
46	魔法学院	・広場で最後の敵を待つ
47	ラージン砦	・時空制御塔の話を聞く
48	時空制御塔	・告白イベント ・RMC、最終戦

ティピちゃんの頭もイタタな難関MAP攻略は次のページから♥

する。勝利賞品（賞金）は、フェアリーカード（ルイセ装備）、修羅の拳（ウォレス装備）、インジェクター カレン装備）、クラウン（主人公・エリオット・ジュリアン装備）、苦行者の首飾り（全員装備）、55,000エルムで、とくにフェアリーカードは敵を倒した数により能力アップする貴重な武器だぞ！

難関MAP攻略 PART1 フライシェベルグ
～ゲヴェルの洞窟～

長く険しい道のりを突破するには？

難しいダンジョンが比較的少ないこのゲームにあって、ダンジョンの長さ、敵の強さともに群を抜いているのがこのフライシェベルグ（ゲヴェルの洞窟）だ。ここへ挑むにあたって、パーティの平均レベルは40はほしいところ。もちろん、装備やスキルの取得状態によって目標レベルは異なるが、長期戦＆ゲヴェルとの決戦を考慮し、余裕のある強さで乗り込もう。

突入前の準備

洞窟内の敵はほとんどが攻撃力の高いユングなので、武器で相手をする主人公やウォレスの防具は良い物を身に付けさせよう。お金に余裕があれば、武器も良い物をそろえて、敵を速攻で倒せる攻撃力を身に付けさせたいところだ。

フライシェベルグ攻略3つの基本

主人公でHP回復を！

戦って傷ついたあとは、できるだけ主人公のキュアやヒーリングを使ってパーティのＨＰを回復しよう。ルイセなどの魔法使い系キャラのＭＰは、戦闘のために温存するのだ。

▶ただ、この手段を使うのは戦闘後だけ。

戦闘時の魔法攻撃を節約

ゲヴェルまでの道のりが長いため、戦うたびに攻撃魔法を唱えていては、ＭＰがすぐ底をついてしまうぞ。主人公やウォレスだけでは手に負えない相手にだけ使うのがベストかな？

▶少数のユング相手には、主人公たちで十分。

魔法を唱える敵から倒す

Ｂ２Ｆ以降へ進むと、ユングだけではなくレッサーデーモンという敵も登場する。こいつは、魔法を使ってパーティ全体にダメージを与えてくるため、できるだけ早めに倒そう。

▶連続して魔法攻撃を受けることは避けたい

●2つのRMC戦闘ワンポイントアドバイス●

RMC戦闘Ⓐ（マップB2F）

3地点のキャラクター配置が運命を分ける

このバトルでは、３つの通路に味方キャラを振り分けて戦わなければならない。左の通路はスケルトンナイト、中央はレッサーデーモン、右はユングが主な敵になる。味方の振り分け方次第で戦闘の難易度が変わるぞ。できれば戦士系キャラを３人用意したいところだ。

◀中央通路には必ず戦士系キャラを配置しよう

▶戦士系キャラが３人いるとラク！

RMC戦闘Ⓑ（マップB3F）

主人公＋戦士系キャラで前進！

このバトルのフロアは上下のブロックに分断されている。それぞれのブロックの床のスイッチを踏めば道ができるぞ。まず３人で下のブロックのスイッチを踏み、残りの２人を上のブロックへ進ませる。次に、その２人で上のスイッチを踏み、残り３人を導けばＯＫ。

◀敵がいるため、戦士系を先に行かせて戦わせる

▶スイッチに乗ってる間は行動不可。

MAP階層別アドバイス

B1F アイテムを取り逃すな！

マップの仕掛けとしては、❷の横の仕切り（回り込んで❶のそばのⓈを倒すと仕切りがなくなる）がある程度なので、マップで苦しむことはないはずだ。ぜひ、アイテム拾いに専念しよう！

◀落ちているアイテム探しに集中を！

B2F モンスターの巣窟

レッサーデーモンとスケルトンナイトが敵のエンカウントモンスターに加わるので、少々苦戦するかも。通路が狭く動きにくいフロアもあるため、ウォレスに投射武器を装備させると戦いやすい。

▶狭い通路では投射武器が役に立つ！

B3F ループまがいのトラップ！

同じパターンのフロアが続くため、無限にループしているかのような錯覚に陥るが、それはマップ構造のワナ。自信を持って前進しよう。❺のポイントまでたどり着けば、セーブができるため一安心だ。

◀ループかと思って引き返さないこと。

注 MAPの見方と補足

VS. BOSS ゲヴェル 巨体から繰り出される攻撃をどう耐えしのぐか！

ゲヴェルの攻撃パターンは、まずゲヴェル自身とユングによる物理攻撃が主体となるが、ゲヴェルよりも数多いユングの始末に手こずるかもしれない。ここはルイセのブリザードで一気に片づけよう。そして、ゲヴェルにある程度ダメージを与えるとユングと融合して巨大化し、攻撃力が飛躍的に上がる。グロープロテクトとグローレジストを真っ先に詠唱して、大ダメージを未然に防げば勝機が見えてくるぞ！

変化前
◀ゲヴェルよりも６体のユングが邪魔な存在。ルイセの魔法で一掃しよう。

▶ユングと融合して巨大化。物理攻撃力も増し、まれに放つ太いビームが強烈！
変化後

変化後のゲヴェル攻略術

主人公やウォレスをアタックで強化

攻撃の要となる主人公とウォレスには、グローアタック（またはアタック）を詠唱して攻撃力を上げ、大ダメージを与えられるようにしよう。

カレンorミーシャは回復＆補助役に

プロテクトとレジストを唱えて物理・魔法防御力を上げても、ゲヴェルの攻撃力は侮れない。随時ヒーリングを唱えて万全のバックアップを。

ルイセはサンダーを連続詠唱

ゲヴェルは、魔法に弱いことを覚えているかな？　じつは、ルイセのサンダーがよ～く効くのだ。間髪入れずに連続詠唱してやろう！

ぐろらん ちょっとイイ話 2
（理想的なパーティ構成は？）ゲヴェル攻略だけでなく、あらゆる条件でバランスが優れているのは戦士系３人＋魔法使い系２人だろう。格闘は主人公とウォレスが固定なので、あと１人はジュリアンやゼノスを選び、魔法使いはルイセ＋ミーシャorカレンがベストだ。あとは好みかな？（笑）

フライシェベルク ～敵配置一覧表～

（B1F）
ア：ユングα(LV38)×1・ユングβ(LV38)×1
イ：ユングβ(LV38)×1
ウ：ユングα(LV38)×2・ユングβ(LV38)×1
エ：ユングα(LV38)×2
オ：ユングα(LV38)×1・ユングβ(LV38)×2
カ：ユングα(LV38)×2・ユングβ(LV38)×1
キ：ユングα(LV38)×2
ク：ユングα(LV38)×1・ユングβ(LV38)×1
ケ：ユングα(LV38)×2・ユングβ(LV38)×2
コ：ユングα(LV38)×1・ユングβ(LV38)×1
サ：ユングα(LV38)×2・ユングβ(LV38)×2
シ：壁(LV10)×1　※B3Fにも出現

（B2F）
ス：ブラッディ・アイ(LV46)×1・レッサーデーモン(LV38)×3
スケルトンナイト(LV38)×3
セ：レッサーデーモン(LV38)×2
ソ：スケルトンナイト(LV38)×2
タ：スケルトンナイト(LV38)×2
チ：ユングβ(LV38)×2
ツ：ユングβ(LV38)×2
テ：ユングβ(LV38)×4・レッサーデーモン(LV38)×3
スケルトンナイト(LV38)×3
ト：レッサーデーモン(LV38)×3・スケルトンナイト(LV38)×2
ユング(LV38)×4・スケルトンナイト(LV38)×1
ナ：ユングβ(LV38)×4・レッサーデーモン(LV38)×3
スケルトンナイト(LV38)×3

（B3F）
ニ：レッサーデーモン(LV38)×2
ヌ：レッサーデーモン(LV38)×3・仮面兵士M(LV46)×1
ネ：レッサーデーモン(LV38)×3
ノ：ブラッディ・アイ(LV46)×1
ハ：ユングα(LV39)×2・ユングβ(LV39)×2
レッサーデーモン(LV40)×2　※敵援軍あり
ヒ：ユングα(LV39)×2・ユングβ(LV39)×1　※敵援軍あり

ぐろらんちょっとイイ話3
（フライシェベルクは2度楽しめる？）じつはこのダンジョン　ケウェルを倒したあとに、オマケイヘント的なダンションとして再構成されるのを知っているかな？　1画面単位のフロアが複雑につながり、その奥には貴重なアイテムが眠っているという……。これは、ぜひチャレンジするしかない!?

難関MAP攻略 PART2 時空制御塔 ～ラストフィールド～

時空分離の危機から世界を救え！

ついに決戦の時は来た。長く苦しかった戦いの末にたどり着いた最後のフィールドは、この世の中のすべての元凶である最終ボスが待ち受けている時空制御塔だ。フェザリアンの文明色が漂う塔の基部から進入し、グローシアンの近代的な建築様式で構成された塔の上部へとパーティはひた進む。敵たちのレベルは50を超え、通常戦闘といえども息の抜けないプレイを強いられるぞ。とくに、レイスは実体がないため攻撃がヒットしにくく、魔法攻撃も強力なので遭遇したら真っ先に倒したい敵だ。あとはマップを参考にしながら、同じ構造のフロアに惑わされぬよう現在地を確認しつつ、確実に最上階を目指そう！

ラージン砦の西に墜落した、時空制御塔の前に集まった主人公たち。ここでは、一度パーティを解散させて再編成を行うのだが、じつはここではその他にもイベントが発生するのだ。それはズバリ、みなさんお待ちかね(？)の告白イベント！　ただし、自分から告白するのではなく、女性キャラから告白されることになる。もちろん、そのためには高い友好度が必要であり、告白してくるキャラは基本的にその時点で一番友好度が高いキャラ。また、キャラによっては告白されるには特定のイベントを見ておく必要があったりして、なかなか一筋縄ではいかないのだ。

▲告白されたら、誘いを断らずに付き合ってあげよう。

●装備と取得スキルの確認を！●

装備は、ＤＦ（防御力）だけでなく、各種魔法属性の防御にも有効な組み合わせを心がけよう。防御力だけ高くても、魔法に弱いのでは最終ボスに太刀打ちできないからだ。また、ルイセなどの魔法使い系キャラには、グロー系のスキルすべてと、ホーリーライト、メテオといった強力な攻撃魔法のスキルを必ず取得させておくこと。

属性防御は？

▲最悪でも「半減」くらいの属性防御力は身に付けたい。とにかく弱点は作っちゃダメ。

グロー系の魔法は？

▲レジスト、プロテクト、ヒーリングのグロー系（１パーティ全員へ詠唱）は絶対取得。

書物でスキル取得

▲スキルは、書物（アイテム）で覚えることもできるぞ。最後なので惜しみなく使うべし。

●C-2ブロックに落ちている「ランドグリーズ」は必ず拾おう●

Ｃ－1、Ｃ－２ブロックの小部屋には、ランドグリーズと白銀のティアラが落ちている。両方とも役に立つ装備品なので、何としても入手してほしい。とくにランドグリースは、敵の防御力が高いほどダメージが加算される武器なので、ぜひ主人公に装備させたいところだ。ミスリルゴーレムや最終ボスなど、物理防御が高い敵に対して圧倒的な破壊力を発揮してくれるぞ。Ｃ－１ブロックにある白銀のティアラは、余裕があればぜひ拾おう。

◀▲硬い敵ほど、攻撃力以上にダメージを与えてくれる。これほど心強い武器はないぞ！

▼毒、マヒ、石化の解毒スキル追加と、魔力＆魔法射程を高めるなど役立つ効果がある。

MAP攻略ワンポイントアドバイス

この塔は、Ａブロックからの分岐をいかに効率よく移動するかがカギとなる。最短では、（Ａ）→（Ｂ-１）→（Ｃ-１）→（Ａ）へ戻って→（Ｂ-２）→（Ｃ-２）→（Ｂ-２）へ戻って→（Ｃ-３）→（Ｄ）→（Ｅ）というパターンだろうか。あとは、ＤとＥブロックのイベントをクリアし、最後ボスとの決戦を残すのみ。ＨＰやＭＰの消耗が激しい場合は、塔から一度脱出て回復してから再チャレンジしよう。

- ア：スケルトンナイト(LV42)×２・レッサーデーモン(LV43)×２
- イ：スケルトンナイト(LV42)×３・レッサーデーモン(LV43)×１
- ウ：レッサーデーモン(LV43)×２
- エ：スケルトンナイト(LV42)×２・レッサーデーモン(LV43)×３
- オ：ミスリルゴーレム(LV51)×２
- カ：ジャイアント(LV50)×１・レイス(LV50)×１
- キ：ジャイアント(LV50)×１・ミスリルゴーレム(LV51)×１ レイス(LV50)×１・レッサーデーモン(LV53)×１
- ク：アークデーモン(LV53)×２・ミスリルゴーレム(LV51)×１ レイス(LV50)×１
- ケ：アークデーモン(LV53)×１・ジャイアント(LV50)×１ レイス(LV50)×２
- コ：ミスリルゴーレム(LV51)×２・アークデーモン (LV53)×１ レイス (LV50)×２
- サ：ジャイアント(LV50)×２・ミスリルゴーレム (LV51)×２ アークデーモン(LV53)×２
- シ：ジャイアント(LV50)×１・ミスリルゴーレム(LV51)×１ レイス(LV50)×２・アークデーモン (LV53)×１
- ス：ジャイアント (LV50)×２・ミスリルゴーレム(LV51)×２ レイス(LV50)×２・アークデーモン (LV53)×２
- セ：ジャイアント(LV50)×２・ミスリルゴーレム(LV51)×２ レイス(LV50)×１・アークデーモン(LV53)×１
- ソ：ジャイアント(LV50)×２・ミスリルゴーレム(LV51)×２ アークデーモン(LV53)×２・アーネスト＝ライエル(LV73) リシャール(Ｉ・ナイツ・マスター LV76)
- タ：ゲーヴ(LV53)×２・ミスリルゴーレム(LV54)×２ アークデーモン(LV55)×２
- チ：最終ボス １stバトル(LV??)RMC戦闘

★エレベータのモンスターについて

各ブロック間の移動に使うエレベータの中では、必ずモンスターと戦うことになる。出現モンスターは、レッサーデーモン、ミスリルゴーレム、レイス、アークデーモンの中からランダムで５体選ばれるぞ。

FINAL BATTLE VS. ？？？？？？

１ターンで11回の猛攻に耐えることができるか？

最終ボスの正体こそ明かせないが、最後の敵だけあって最高の強さを誇り、ラストにふさわしい壮絶な戦いになることは言っておこう。じつは、最終ボスとは２度戦うことになるのだが、１度目はあっけないほど弱い。しかし、２度目（ラスト）はすさまじい猛攻でパーティを苦しめる。なんと、６本の足、４つの目、１つの口からと、１ターンで11回の攻撃を仕掛けてくる。とにかく、グロープロテクトとグローレジストで防御態勢を整え、腕→目→口の順に攻撃してトドメを刺そう！

最終ボスの攻撃パターン

- ６本の足からはロングレンジの物理攻撃
- ４つの目からは異なる魔法属性による攻撃
- 口からは炎系のビームで広範囲ダメージ

対処と有効な攻撃方法

- グロープロテクトとグローレジストで防御力アップ
- 足を２～３本破壊→４つの目を全滅→口の順に攻撃
- 口への攻撃は、ルイセもホーリーライトで参加

世界中の人々の想いを剣と魔法に込めて…

ラスト直前！ 第七幕～八幕を徹底攻略!!

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

攻略３回目となる今回は、第七幕～八幕のストーリー攻略編をお届け！　好評の簡易マップ＆ワンポイント攻略をはじめ、八幕以降発生するサブイベントも紹介するぞ。

リトルプリンセス
マール王国の人形姫2
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC（1ブロック）

▼物語も佳境となる第七幕～八幕。クルルの恋の行方も、ついに決着がつくのか？

▲今回はクレアやランディなど、各キャラのサブイベントも充実。

今回の第七幕～八幕は、冒険の規模もこれまでで最大。特に八幕は、トトカルチョ号で自由に移動できるようになるため、目的を見失いがちだ。各項目をよく読んで、効率よくクリアしていこう。

マップの見方

このマップは、画面のつながりを簡易的に表したものです。マップ内の記号の意味は以下の通りです。　…建物の中、部屋の中など。　…廊下、道など。スタート…各幕の開始時にクルルが行動可能になるポイント。❶～…イベント発生ポイントなど。Ⓐ～…宝箱。♪…ミュージカルイベント発生ポイント。階段マーク…階段。女…女神像。

第七幕 希望の虹に向かって

3つのパーツを集めろ！

第７幕での目的は、島のあちこちに散らばったトトカルチョ号の３つのパーツを、すべて回収すること。それぞれ、火山の❶、地底湖の❸、ジャングルの❹の地点にあるぞ。回収する順番は自由で、すべて集めたら❺にいるチェロのところに持っていけばＯＫだ。ただし、３つのパーツがあるところでは、必ずボス戦が待っているので、パーツを調べる前にセーブしておくようにしよう。

モンスター

場所	モンスター
アロハ島	ワーウルフ、ベヒモス、コカトリス ウインドドラゴン、シルフ
ジャングル	ワーウルフ、ベヒモス、コカトリス ウインドドラゴン、シルフ、Tレックス
火山	コカトリス、ファイヤゴーレム ファイヤドラゴン、シルフ
地底湖	アリエル、マーメイド、アイスドラゴン ゼリーメタル、プレシオサウルス

宝箱

Ⓐ体力温存の極意
Ⓑアカチウム・15
Ⓒ精力ボンバー
Ⓓくさりかたびら
Ⓔ炎の宝石
ⒻフェロモンX
Ⓖフレアチウム
Ⓗ6500イノチウム
Ⓘ水の宝玉
Ⓙミドチウム・12
Ⓚイラスト2
Ⓛしぶちんがまぐち
Ⓜにほひゲタ
Ⓝハッスルボディ
Ⓞアクアチウム

ジャングルを抜けて

王国に散らばった、3つの「シャドウofビューティー」のカケラを探すのが第八幕の目的。ただ、それぞれの冒険は単純だが、カケラを回収する順番が決まっている点に注意しよう。この攻略では、便宜上、順番をその1～3と呼ぶことにするぞ。まずは、マザーグリーンかオレンジ村で、パンナコッタ村の情報を聞き、村→ジャングルと抜けて、空中庭園の❸にあるカケラを目指そう。

▶空中庭園のフォンフォン？戦では、クロウディア？のとくしゅ技をうまく使おう。

装備の活用ポイント

第八幕では、さまざまな装備が手に入る。特殊効果を持ったモノも[illegible]で、これらを[illegible]

クロウディア？の特性

ジャングルの❶で仲間になるクロウディア？（見た目はフォンフォン）。彼女（彼？）は、なかなか多彩なとくしゅ技を持っている。[illegible]すばやさは低いので、行動順が遅いのが難点。

[illegible]

宝箱

Ⓐハイパーナックル	Ⓙえりくしゃー
Ⓑアカチウム・15	Ⓚ省エネがまくち
Ⓒトリチウム	Ⓛ地の宝玉
Ⓓコスモチウム	Ⓜ回復タンク・シグマ
Ⓔロザリオ	Ⓝ5000イノチウム
Ⓕにほひメット	Ⓞ聖なる守り
Ⓖえりくしゃー	Ⓞホーリーチウム
Ⓗミドチウム・15	ⓆトンズラーＺ
Ⓘ9000イノチウム	Ⓟマジックハンド
Ⓙ霊薬ボンバー	

テルを仲間にしよう

ババロア洞窟の❷には、おなじみ「たまご3兄弟」の1人、テルがいる。このテ[illegible]たビリー同様に、キメラとの戦闘に勝たなくてならない。ただし、このキメラには、とくしゅ技とごほうびでしかダメージが与えられないぞ。戦闘前に、ごほうびゲージを満タンにしておこう。

▶ごほうびと、チェロの「魔剣～」で攻めよう。

モンスター

パンナコッタ村	ワーウルフ、アリエル、ねむりキノコ、あんきろ、百獣王
ババロア洞窟	ぷちサンダー、サンダードラゴン、またんご、もうどくカヘル
空中庭園	ホワイトドラゴン、ウインドドラゴン、Ｂｅｅクイーン、Ｂｏｏ子、Ｂｅｅプリンセス、Ｂｅｅ子、フォンフォン？

大冒険その2

遊園地で大暴れ!?

クルルたちの次の目的地は、王国一のレジャーランド、ローゼンクイーンランド。ここは、空中庭園クリア後のバンナコッタ村で情報を聞けば、ワールドマップ上に現れるぞ。この街のカケラのある場所は、エトワール像の最上階の❼。ただし、広場（❷）から像へと向かう通路は通れないので、大きく迂回して劇場を通って行くことになるぞ。ちなみに、帰りは像から広場へと直接（南へ）進めるので覚えておこう。

▲ボスは、ミャオ&ニャンニャン。回復魔法を使うので、長期戦になる。

▲チリもつもればマウンテン！ ❻では、こんなボスも登場（笑）。

ポコニャンを助けると?

「ポコニャンを助けて」というペコニャン（❸）の依頼を受けると、「ペンダント（ポコニャンに装備可）」がもらえる。これを❺にいるポコニャンに渡すと、彼は仲間になってくれるぞ。ちなみに、ペコニャンを無視することもできる。

楽屋に[illegible]しくんが!!

劇場の楽屋の❹には、前作でコルネットのパーティドレスにもなった（笑）[illegible]しくんがいる。[illegible]しくんの質問に「コルネットの娘だ」と答えると、仲間になってくれるぞ。戦闘なしで仲間になってくれるのもうれしいし、なにより属性に関係なく安定したダメージが与えられる雷属性の魔法を数多く使える人形なので、忘れずにGETだ。

▲目立つ格好だから、一発で発見できるよね。

ジュエル組み合わせのヒミツ

[illegible]

組み合わせ	人形の属性	使える魔法
エニグマチウム+オメガチウム	魔	はるまげどん
ダークチウム+イノチウムスター	魔	かおす
フレアチウム+アカチウム・20	炎	いんふぇるの
アクアチウム+トリチウム	水	ぽろろっか
サイクロチウム+トンチウム	風	たーびゅれんす
トロンチウム+コスモチウム	雷	てすためんと
ガイアチウム+ミドチウム・20	地	かたすとろふぃー
セントチウム+エニグマチウム	聖	じはーど
ヘブンチウム+ホーリーチウム+ライトチウム	聖	きゃろる

バーグの店でアイテムをGET

❶では、なぜかバーグがお店を開いている。「また変なものを……」と思うかもしれないが、ここで売っているアイテムは超貴重なものばかり。「鉄のカーテン」や[illegible]えておきたい。

▲ちなみに、ポコニャン&ペコニャンのイベントを起こしていれば、カケラ入手後も利用できるぞ。

モンスター

ローゼンクイーンランド	ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ
エトワール像	シルフ、フェアリー、ニャンシー、Beeクイーン、Boo子、Beeプリンセス、Bee子、ニャンキ、ニャンコ、デカニャンコ、ミャオ、ニャンニャン

宝箱

- Ⓐサイクロチウム
- Ⓑにほひグローブ
- Ⓒ鉄のカーテン
- Ⓓヘブンチウム
- Ⓔトンチウム
- Ⓕイラスト5
- Ⓖアカチウム・17

クルルたちの心強い味方 人形リスト

今回の攻略範囲、第七幕～八幕で仲間にできる人形＆モンスターを完全リスト化。今回は、特に数が多いので要チェックだぞ。

表の見方
攻…攻撃力 防…防御力 か…かしこさ す…すばやさ H…HP 経…経験値のことで、各パラメータの成長率（A～Eの5段階で、Aが一番いい）を表している（※1）。名前横にあるのは属性、名前下にあるのは装備可能キャラ、一番下は修得技（数字は修得レベル）。

名前	属性	装備可能キャラ	攻	防	か	す	H	経	修得技
テル	地	クルル	B	C	C	A	C	D	そら行け矢①、どっか行け矢⑩、乱れ撃ち⑳
キッド	風	クルル	A	A	D	D	B	D	急進総身斬①、トリックウインド⑩、ウインドスピード⑪
チバ	地	クルル、チェロ	A	C	C	A	B	D	旋風①、疾風⑫、烈風㉚
Lくん	雷	クルル	B	B	B	B	B	D	サンダー①、メガサンダー⑧、サンダーボンバー⑫、メガサンダーボンバー⑱、ミラクルバリア⑳、ギガサンダー㉕、ギガサンダーボンバー㉜
フレール	風	クルル	B	C	B	B	C	D	ウインド①、メガウインド⑧、トリックウインド⑪、ウインドボンバー⑫、ウインドスピード⑫、メガウインドボンバー⑱、ギガウインド㉕、ギガウインドボンバー㉜
フレール成竜	風	クルル	A	B	A	B	B	B	突風①、癒しの風③、ブレス⑦、石化の風⑫、炎の風⑳、ウインドブレス㉚
マーメイド	水	クルル、クレア	C	C	A	B	C	C	クールダウン①、クールボンバー⑫、メガクールボンバー⑱、ギガクール㉕、ギガクールボンバー㉜、水の恵み㊵
シルフ	風	クレア、チェロ	D	D	B	C	D	C	ラブリィキッス①、メガウインド⑧、ウインドスピード⑩、トリックウインド⑪、ギガウインド㉕
アリエル	聖	クルル、クレア	C	C	B	D	C	C	メガセイント①、メガセイントボンバー⑱、ギガセイント㉕、ギガセイントボンバー㉜
ファイヤゴーレム	炎	クルル、クレア	C	B	C	D	B	C	メガファイアボンバー①、ギガファイア㉕、ファイアブレス㉚
ナインテール	風	クレア、チェロ	B	B	B	B	B	B	ヒーリング①、メガウインドボンバー⑱、ギガウインド㉕、神の怒り㉚、ギガウインドボンバー㉜
ぷちサンダー	雷	クレア、チェロ	C	D	C	C	D	C	ぷちブレス・黄①、サンダーボンバー⑫、メガサンダーボンバー⑱
ぷちダーク	魔	クレア、チェロ	C	D	C	C	D	C	ぷちブレス・黒①、メテオボンバー⑫、メガメテオボンバー⑱
ワーウルフ	風	クレア、チェロ	C	D	C	C	C	C	マヒ咆哮①、地獄突き⑩、魅惑の咆哮⑮、闇の咆哮㉚
コカトリス	地	クルル、クレア	C	D	B	C	C	C	石化の風①、ダイブアタック⑩、メガウインドボンバー⑱
またんご	炎	クルル、クレア	C	C	C	D	C	C	くさい胞子①、くっさい息①、灼熱の炎⑳、ギガファイア㉕
あんきろ	魔	クレア、チェロ	C	B	B	B	C	C	チャームボンバー①、メガメテオ⑧、ギガメテオ㉕
もうどくカヘル	水	クレア	C	C	B	D	D	C	もうどくパンチ①、どく胞子⑳、ギガクール㉕
サラマンダー	炎	クルル、クレア	C	D	B	D	D	C	メガファイア①、メガファイアボンバー⑱、ファイアブレス㉕
Beeクイーン	水	クルル、クレア	B	C	B	B	B	B	クール①、メガクール⑧、ギガクール㉕
Beeプリンセス	風	クレア、チェロ	B	C	B	B	B	B	地獄突き①、ウインドボンバー⑫、衝撃波⑮
ウインドドラゴン	風	クレア、チェロ	B	C	B	C	B	B	ブレス①、ウインドブレス㉕
サンダードラゴン	雷	クレア、チェロ	B	C	B	C	B	B	ブレス①、サンダーブレス㉕
ダークドラゴン	魔	クレア、チェロ	B	C	B	C	B	B	ブレス①、メテオブレス㉕
ホワイトドラゴン	聖	クルル、クレア	B	C	B	C	B	B	ブレス①、セイントブレス㉕

CHECK 特殊な組み合わせで使える とくしゅ技とは？

以前紹介した、シャルテ＆テラのように、特定の人形を組み合わせてパートナーに選ぶと、普段は使えない「とくしゅ技」が使えるようになる。その組み合わせは、テラ＆シャルテ以外に、右の3つ。ぜひ、試してみよう！

◀テラ＆シャルテの、「姉妹愛」は使いどころが難しい技だが、あれば安心？

たまご三兄弟
ビリー＆テル＆キッド

どこかで聞いたことのある[illegible]

剣の誓い
デューク＆アルバトロス＆チバ

三兄弟よりは、先にそろうのが[illegible]

どくどくボンバー
どくカヘル＆もうどくカヘル

あまり使い勝手はよくない。装[illegible]

◀ほかの技と比べると、[illegible]

※1）経験値は人形（仲間）にした場合はレベルの上がりやすさを表し、Eが一番上がりやすい。敵の場合は経験値の入る量を表し、Aが一番たくさん経験値が入る。

サブイベントとは、クリアしてもしなくても、メインのストーリーには影響のないフリーのイベントのこと。これまでにもあった、オリジナル人形を仲間にするイベントは、このサブイベントに含まれるのだ。ただ、今回の第八幕では、クレア&エトワール、ランディ&ソニア、さらにエリンギャー（？）の各キャラにスポットを当てたサブイベントが用意されているのだ。ここでは本編同様に、その3つのイベントのクリア方法と簡易マップを掲載。『リトプリ』をより深く楽しむためにも、ぜひクリアしておこう。

その1 親子の絆（きずな）

発生時期 第八幕❶〜❸

第八幕をクリアする前に、エトワール邸にいくとイベント発生。まずは、エトワールの部屋で、床に落ちている日記を読もう。その後、玄関→クレアの部屋→玄関と移動すればイベントが進行。また、地下へは、エトワールの部屋の人形に合言葉を言えば行けるようになる。ドッグで万能薬を見つけたら、1度入口まで行き、その後クレアのいる❶へ行けばOKだ。

モンスター

アースドラゴン
ぷちアース
ホワイトウインド
Booチ
ゼリフィッシュ
まじっくゼリー
バーグ

◀最後のバーグは強敵だが、エトワール&モミー&ハマーがもっと強いので楽勝。

▼クリアすると、クレア用武器「ジェノサイド1000」が入手できるぞ。

その2 エリンギャー谷を救え!

発生時期 第八幕〜

▲クリア後、一定時間過ぎると、谷にクルルの銅像ができる。

モンスター

ホワイトドラゴン
ウインドドラゴン
Beeクイーン
Booチ
Beeプリンセス
Beeチ
バーグ

宝箱

Ⓐあかずのがまぐち
Ⓑイラスト9
Ⓒ明鏡止水の極意

第八幕以降に発生するこのイベント。エリンギャー谷のことをオアシス村で聞けば移動できる。このイベントの目的は、バーグにさらわれたエリンギャーたちを救いだすこと。ダンジョンに入るには、❶の御神キノコに話しかけ、質問に「ちがうよ」と答えればOK。あとは❷でバーグを倒そう。

その3 ランディのラブアタック

発生時期 第八幕❶〜❸

▲これも九幕まで進んでしまうと、発生しなくなるので注意!

◀2人の恋の行方は、最終幕でのお楽しみ。

マール城のランディに話しかけ、彼の3回の質問に答えるだけの単純なイベントだが、正しくクリアするためには下の「ベスト選択肢」を選ぶ必要がある。また、最後の質問は、2個目のカケラを入手した（+ポコニャン&ペコニャンイベントを見た）あとでないと発生しないぞ。

ベスト選択肢チャート
❶知ってる→川魚料理店
❷ズバリ→アクション
❸決まり!→指輪

クルルの情報コーナー 第9回

「リトプリ」の発売から約1カ月、みんなもうクリアはしたかな？　じつは2周目でないと絶対に手に入らない人形もいるから、最低2回以上はプレイしようね。詳しい条件は次号の攻略で紹介する予定だよ。

1「クルルのひみつ日記」情報

さあ、今回もDPSが『リトプリ』ファンのみんなに贈る「ひみつ日記」の情報を教えちゃうね。まず、カバーイラストはもちろん、オリジナルの描き下ろし！　さらに右の「チェック」で紹介してる要素など、盛りだくさんの内容なんだよ。

チェック1 イラスト満載

この「ひみつ日記」で初公開となるイラストはなんと10点以上！　さらに各お店の特典用に描き下ろされたレアなイラストも掲載してるんだよ。

チェック2 ひみつネタもバッチリ

クレアとエトワールの出会い、マージョリーとシェリーの兄のなれそめなど、ゲーム中では語られなかったひみつ情報もフォローしてるよ。

2 イラストハガキ

今回は2人のイラストハガキを紹介するね。どっちも『リトプリ』への思いがこもっていてとってもいい感じ♥　これからもアタシたちを応援してね。

▶宮城県　愁鬼さん：そうなんだよね。クレアって、ああ見えて突っ込み厳しいし(笑)。

◀神奈川県　王石ぷうさん：ミャオ描くなんて、なかなか見る目があるんだニャ（ミャオ談）。

3 クルル人形

右の写真は、埼玉県の中里さんが作ってくれたアタシの人形なんだ。息子さんが持っていたDPSVol.117の表紙を見て（写真に写ってるやつね）作ってくれたんだって。とってもうれしかったので紹介しました。ありがとう！

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

VALKYRIE PROFILE

発売直後！ 攻略第2回!!

システム解説とダンジョン攻略を完全サポート！

ついに発売された「ヴァルキリープロファイル」！ 攻略第2回となる今回は、DISC2の序盤までを早くも徹底攻略だ!!

ヴァルキリープロファイル

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組、限定版¥9,800）▶エニックス ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

システム面の重要ポイント9項目！

ここからはシステム関連の重要ポイントをピックアップして解説！ 戦闘と成長に関する項目を中心に、ゲームを進めるうえでぜひ知っておきたい項目を集めてみたので、これを参考にプレイを進めてもらいたい。

1 イベントの発生はランダム？

NORMALでのイベント発生パターン（チャプター2～5）

パターン	ルート
パターンA	【チャプター2】：ロウファ→ネルソフ湿地帯→那々美→竜宮洞窟→忘却の洞窟2 【チャプター3】：カシェル→ジェイクリーナス→ゴーラ教団本部→ユメル→忘却の洞窟3 【チャプター4】：エイミ→黒夢塔→洵→サッカス浸食洞→忘却の洞窟4→ロレンタ→レザード・ヴァレスの塔 【チャプター5】：メルティーナ→ルシオ→アークダインの遺跡→バドラック→忘却の洞窟5
パターンB	【チャプター2】：ロウファ→竜宮洞窟→ジェイクリーナス→ネルソフ湿地帯→忘却の洞窟5 【チャプター3】：カシェル→洵→忘却の洞窟1→ユメル→ゴーラ教団本部 【チャプター4】：エイミ→黒夢塔→那々美→忘却の洞窟2→サッカス浸食洞→ロレンタ→レザード・ヴァレスの塔 【チャプター5】：メルティーナ→ルシオ→アークダインの遺跡→バドラック→忘却の洞窟7→グレイ
パターンC	【チャプター2】：ロウファ→ネルソフ湿地帯→那々美→竜宮洞窟→忘却の洞窟7 【チャプター3】：カシェル→ユメル→ゴーラ教団本部→洵→忘却の洞窟6 【チャプター4】：エイミ→黒夢塔→ジェイクリーナス→サッカス浸食洞→忘却の洞窟5→ロレンタ→レザード・ヴァレスの塔 【チャプター5】：メルティーナ→ルシオ→忘却の洞窟3→詩帆→アークダインの遺跡
パターンD	【チャプター2】：ロウファ→竜宮洞窟→洵→ネルソフ湿地帯→忘却の洞窟5 【チャプター3】：カシェル→ユメル→ゴーラ教団本部→ジェイクリーナス→忘却の洞窟1 【チャプター4】：エイミ→忘却の洞窟7→黒夢塔→那々美→サッカス浸食洞→ロレンタ→レザード・ヴァレスの塔 【チャプター5】：メルティーナ→ルシオ→忘却の洞窟4→ジェイル→アークダインの遺跡→バドラック

※忘却の洞窟は1～8まであり、数字が大きい洞窟ほど強い敵が出現しやすい。注意しよう。

2 ダンジョン探索に必須のアイテム？

3 キャラ固有のアイテムを入手せよ！

器や防具、アクセサリーなどさまざまで、中には

本的にチャプター

4 アイテムの作成と原子配列変換

5 大魔法使用に必要な条件とは？

▲これらのロッドを

大魔法用ロッド使用時の注意

エレメンタル・セプターとエーテル・セプターは非常に壊れやすい（エーテル・セプターのほうは比較的丈夫だが）。これらが装備中に壊れた場合、その後の決め技は通常魔法に戻ってしまうので注意しよう。また、これらのロッドは原子配列変換を使って、敵を魔晶石にしてしまう特殊アイテムに変換することも可能だ

6 武器の変更と攻撃回数

戦闘時の攻撃回数は武器によって決まる。装備すると1ターンで最大3回の攻撃が可能になるものもあるので、いろいろと試してみるといいだろう。基本的に攻撃回数が多いとコンボをつなげやすくなり、決め技発動に持ち込みやすいが、……

攻撃回数の違いによる利点と欠点

※1ターンで武器Aは3回攻撃可、武器Bは1回攻撃可。両者の攻撃力は同じと仮定。

武器A	攻撃回数が多いぶん、1回の攻撃での破壊力はそれほど高くないケースが多い。しかし、手数の多さからくる、コンボのつなげやすさと決め技の出しやすさは大きな魅力だ。
武器B	攻撃が1回だけのため、一撃の破壊力が武器Aの総合値を上回る場合も多い。ただし、ヒット数が少なくなるためコンボをつなげにくいのが難。

▲各武器の攻撃力や攻撃回数は、……

7 優先的に覚えるスキルは？

チャプター5終了時までに覚えられるA・B・Cスキル19種類

スキル名	種別	特　徴
ファーストエイド	A	ダメージを受けたとき15%の確率で回復する。自分に対しての使用は行わず、回復量はスキルLVに比例
オートアイテム	A	戦況に応じてアイテムを自動使用する。[スキルLV×40]%の値が適用される
スロー	A	アイテム「スローイング・ダガー」を戦闘中に投げる。剣士用スキル
キュア・コンディション	A	一定確率で状態異常を回復する。自分自身にはかけられない。スキルLVが高いと回復確率が高い
ガッツ	A	行動不能にいたるダメージを受けてもHPが一定値だけ残るスキル。発動確率はスキルLVに比例する
アデプト・イリュージョン	A	自らの幻影を作って敵の攻撃を回避する。発動確率はスキルLVに比例する。魔術師用スキル
ダンシング・ソード	A	回復・防御行動を行った場合、宙を舞う剣が自動反撃する。発動確率はスキルLVに比例。魔術師用スキル
コンボ・カウンター	B	反撃したのちに、続けて通常攻撃を行えるようになるスキル。剣士／弓闘士用スキル
ノイズ・アロー	B	魔術師をの呪文を封じる一撃を放つ。成功確率はスキルLVに比例する。弓闘士用スキル
スプラッシュ	B	衝撃波による追加攻撃を行う。ただし衝撃波は攻撃ヒット数には加算されない。剣士用スキル
スタン・マジック	B	敵に魔法が命中したときに気絶効果を追加する。気絶確率はスキルLVに比例する。魔術師用スキル
コンセントレーション	B	DME消費を引き換えに、大魔法使用に必要なCTを2にする。必要DMEはスキルLVに比例。魔術師用スキル
スランディング・レイン	C	攻撃開始と同時に✚キーを左に入力すると発動。矢による全体攻撃を行う。弓闘士用
ダークネス・アロー	C	攻撃開始と同時に✚キーを左に入力すると発動。回避率低下の効果を持つ矢の全体攻撃を行う。弓闘士用
チャージ	C	攻撃力1.5倍の一撃を放つ。ボタンを押しつづけることで発動するが、DME最大値の5%を消費する。剣士用スキル
ストライク・エッジ	C	気絶確率50%の一撃を放つ。ボタンを押しつづけると発動するが、DME最大値の5%を消費。剣士用スキル
ダーク	C	敵の背後から攻撃可能となり、その際は敵の防御率が50%減る。攻撃前に✚キーを左に入れると発動。剣士用スキル
トリック・ステップ	C	バックステップして敵の反撃の空振りを誘うスキル。攻撃前に✚キーを右に入れると発動。剣士用
ウェイト・リアクション	C	魔法使用不可能時に、代わりに使い魔で攻撃する。使い魔の攻撃力はスキルLVに比例。魔術師用

8 ……コンビネーションは？

オススメ1 バランス重視型

通常攻撃のダメージもそこそこで、1ターンあたりの攻撃回数も比較的多めのセッティング。うまくコンボをつなげれば決め技の発動に持ちこみやすい編成だ。

例 [ヴァルキリー＋剣士2人＋魔術師1人]

- ヴァルキリーには攻撃回数2回以上の弓を、剣士2人にも2回以上攻撃可能な武器を装備させる。
- 剣士1の攻撃→ヴァルキリーの弓→剣士2×2回攻撃→魔術師の魔法→ヴァルキリーの弓→剣士1の攻撃の順で攻撃する。
- 剣士1の突進とヴァルキリーの弓で釘付けになった敵に剣士2の2回攻撃と魔術師の魔法が突き刺さり、続けて最初の2人の追加攻撃が加わる。全部ヒットしたら決め技ゲージが確実に満タンになるので、このとき魔術師の決め技を発動させて再度コンボゲージを上げ、他の決め技につなげる。通常攻撃の威力もまずまずで、コンボがつながりやすいパターンだ。

オススメ2 一撃必殺型

パーティ全体の攻撃回数を少なくして一撃での破壊力を重視する編成。コンボがつながりにくくなるが、一撃あたりの攻撃力が高いので、確実に敵を倒すのに向いている。

例 [ヴァルキリー＋剣士2人＋魔術師1人]

- ヴァルキリーには2～3回攻撃可能な弓、剣士2人には1回の攻撃で大ダメージを与える武器を装備。魔術師には大魔法使用可能になるロッドを装備させる。
- 剣士1→ヴァルキリー→剣士2→ヴァルキリー→魔術師の魔法の順番で攻撃する。
- 通常攻撃の威力は高いが、手数が少ないパターン。そのため敵にガードされるとヒット数が減り、決め技につなげられないこともある。ただし通常攻撃のダメージ値が高いので、決め技がなくても敵単体を確実に撃破できる可能性は高い。また決め技発動時は大魔法を使えるので、破壊力が高い。

オススメ3 魔法攻撃メイン型

魔法2連発＆ほかの2人の攻撃で確実にコンボを決めていく攻撃が主体となる決め技重視の編成。ただし魔法が使えない場合を考えるとかなりリスキー。

例 [ヴァルキリー＋剣士1人＋魔術師2人]

- ヴァルキリーの装備は弓／剣のどちらでも可。剣士の武器も任意でOK。魔術師の1人には大魔法使用可能ロッドを持たせる。
- 剣士→ヴァルキリー→魔術師1→魔術師2の順で攻撃。
- 剣士とヴァルキリーの攻撃で釘付けにした敵に、魔法が2回連続で突き刺さるパターン。ガードされたりコンボが途切れたりしなければヒット数は確実に増えて決め技ゲージが満タンになるので、ここで大魔法使用不可能な魔術師から決め技を使う。これでふたたびゲージが上がったら、ヴァルキリーの決め技→大魔法とつなげて発動させれば完璧。ただし最初の攻撃がコンボにならないと、その後の展開がツラくなるリスキーな方法だ

9 キャラを神界に送る順番は？

チャプター1～5でのオススメ転送例

- チャプター1……ラウリィ
- チャプター2……ベリナス、ジェラード
- チャプター3……カシェル、ユメル
- チャプター4……ジェイクリーナス、ロウノァ
- チャプター5……洵、那々美

※P.112のイベント発生パターンAにもとづいたシナリオ進行での転送例

SCENARIO チャプター5までのポイントを完全フォロー！

ここからはチャノタ　5までのシナリオを一気に攻略！　キャラ獲得パートは基本的に一本道なので、ここではダンジョンパートのみをピックアップして、そのポイントを攻略していくぞ。

今回のシナリオ攻略の範囲はチャプター2〜5まで。ただし前号を見逃した人のために、チャートにはチャプター0〜1の範囲も併記してある。また難易度はノーマルで、イベントの進行パターンはP.111のパターンAに沿っているので、自分のプレイパターンに置き換えて、攻略の参考にしてほしい。

シナリオチャート (チャプター0〜5)

※人名（場所）はそのキャラの獲得イベントと発生場所を、地名のみの記載はダンジョンを示す。

チャプター0	
0−1	アリューゼ&ジェラード(アルトリア)
0−1	アルトリア山岳遺跡
チャプター1	
1−A	ベリナス（ラッセン）
1−B	ソルテ地下墓地
1−C	ラウリィ（クレルモンフェラン）
1−D	忘却の洞窟
1−E	凶禍の森
神界フェイズ	
チャプター2	
2−A	ロウファ（アルトリア）
2−B	ネルソフ湿地帯
2−C	那々美（ファイラン）
2−D	竜宮洞窟
2−E	忘却の洞窟
2−SP	ルシオ（ジェラヘルン／キャラ獲得なし
神界フェイズ	
チャプター3	
3−A	カシェル（カミール村）
3−B	シェイクリーナス（クレルモンフェラン）
3−C	ゴーラ教団本部
3−D	ユメル（ファイラン）
3−E	忘却の洞窟
3−SP	ブラムス城　※このダンジョンはチャプター3になると自動出現
神界フェイズ	
チャプター4	
4−A	エイミ（ヴィルノア）
4−B	黒夢塔
4−C	洵（ファイラン）
4−D	サッカス浸食洞
4−E	忘却の洞窟
4−F	ロレンタ（ブレンスブルグ）
4−SP	レザード・ヴァレスの塔 ※ロレンタのイベントをクリアすると、このダンジョンが自動発生し、そのまま続く。レザードの塔をクリアしないとチャプター5のメルティーナイベントが発生しない
神界フェイズ	
チャプター5	
5−A	メルティーナ(クレルモンフェラン
5−B	ルシオ（ジェラベルン）
5−C	アークダインの遺跡
5−D	バドラック（ヴィルノア）
5−E	忘却の洞窟
神界フェイズ	
チャプター6へ	

2−B：ネルソフ湿地帯

消費ピリオド2

ちょっと長めのダンジョンだが、特に難しい仕掛けはない。設置された宝箱の数は全部で8個。出現する敵のレベルは若干高くなり、植物系のザコが多くなっているのが特徴だ。なお、ダンジョンの途中にある沼の前で右の写真のようなメッセージが出たら、目の前の木を切って、その上を渡って進むこと。

◀ここで木を切って足場を作るとイベント経験値5000をゲットできる。これをクリアしないと先に進めないぞ。

入手可能なアーティファクト	
ドライアドの樹皮	精霊が宿っていた樹の皮。原子配列変換可
碑文の欠片	重要な事柄が記された欠片。原子配列変換可

BOSS ドラゴンゾンビ×1

●DME：7000
／弱点：炎・聖・雷
／経験値：8400

DME・攻撃力ともに高く、打撃系の攻撃が効かない。弱点となっている魔法を使用しても一撃で倒すのは難しい。ただしダンジョン内で入手できるホーリィ・クリスタルを使えは一発で倒せるのだ。

2−D：竜宮洞窟

消費ピリオド2

ネルソフ湿地帯より多少長いが、こちらも仕掛けは皆無。ダンジョン内に設置された宝箱は全部で16個。ただし出現するザコのレベルが多少上がっているので、レベルの低いパーティだと戦闘が長引くだろう。出現する敵は海洋生物系のものが多く、火の属性の魔法に弱いことが多い。魔術師の特技にファイア・ランスかバーン・ストームをセットして戦おう。

◀この洞窟内には大魔法使用に必要な武器エレメント・セプターが1個ある。これと天空の鍵だけは最低限入手しておこう

入手可能なアーティファクト	
黒槍“鬼哭天使”	二面性を持つ矛槍。攻撃力65、2回攻撃可
名刀“緋蓮”	炎の追加属性を持つ刀。攻撃力140、2回攻撃可

BOSS レッサードラゴン×1

●DME：7500
／弱点：雷・毒・聖
／経験値：5600

DME・攻撃力ともに高いが、ドラゴンゾンビほどの防御力はない。戦う前に魔術師の特技を雷属性の魔法に変更しておき、戦闘が始まったら通常攻撃・魔法使用でコンボをつなげ、決め技発動に持ちこむこと。このパターンを繰り返せば勝てる。

3−C：ゴーラ教団本部

消費ピリオド2

このダンジョンは最初に入ってもモンスターが出現しない。マップ右最深部の部屋でノーヴルパンパイアと会話したのち、ダンジョン内に散らばる死体がモンスター化するのだ。なお、モンスターを何体か倒すと鐘が鳴るので、そのあと鐘楼が描かれている部屋に行くとボス戦が発生する。

◀ボス戦後は宝箱と氷を積んで上に登ろう

入手可能なアーティファクト	
タリスの香炉	使うと全員のDME最大値が100上昇　ただし2ピリオド消費する
ガーゴイルの像	悪魔を模した像。MP変換可

BOSS ノーヴルバンパイア×1 ウィル・オ・ウィスプ×3

●ノーヴルバンパイア〜DME:8500
／弱点：なし／経験値：6300
●ウィル・オ・ウィスプ〜DME：4000
／弱点：闇／経験値：560

前衛の3体はDMEが少なくなると突進してきて自爆する。これが相当痛く、最悪の場合は全滅も避けられない。よって一度攻撃したら確実に1ターン以内で倒すこと。これを繰り返して前衛を倒したら、あとは楽勝だ。

3−SP：ブラムス城

消費ピリオド2

チャプター3になると自動的にワールドマップの西側に出現するこのダンジョン。入ると4分間のみ行動可能で、それを過ぎると放り出されてしまう。出現するザコのレベルはやや高めで、設置された宝箱の数は全16個。なお、最深部では不死者の王ブラムスと戦うかどうかを尋ねる選択肢が出るが、これは戦わなくてもOK。

◀画面右上の制限時間が0になると有無を言わさず放り出される。ちなみに何度でも来ることが可能。

▶ブラムスと会うと戦うかどうかを聞かれるが、ここは戦わないのが無難。はっきり言って勝ち目はない

BOSS ブラムス

●DME：52000
／弱点：なし
／経験値：700

攻撃・防御力ともに高く、DMEも段違い。直接攻撃は効かず、魔法でも少ししかダメージを与えられない。倒したいならチャプター8まで仲間を鍛えて挑戦しなければムリだろう。

CHECK POINT! キャラ獲得を次チャプターに送ろうとすると…？

「精神集中」で死を間近にしたキャラの居場所を発見したら、そのキャラは発見したチャプター内で必ず獲得するようにしておこう。

なぜならキャラ獲得を次のチャプターに持ち越そうとすると、そのキャラは二度と出現せず、結果的に仲間獲得ができなくなってしまうからなのだ。よって新しいチャプターが始まったらでたらめな探索はひかえ、確実に仲間を獲得しておこう。

◀キャラの居場所が出たら、寄り道は禁物。

4-B：黒夢塔

消費ピリオド2

これといった難しい仕掛けはないが、これまでの他のダンジョンと比べると距離が長く、出現するザコのレベルも上がっている。内部に設置された宝箱の数は12個。ダンシング・ソードのスキル技能書やエレメント・セプターなど貴重なアイテムが隠されているので、天空の鍵を使って隅々まで探索しておこう。

◀とにかく長い。途中で晶石で足場を作って登る場所などもあるうえ、背景グラフィックか同じフロアが多いため、迷いやすい

入手可能なアーティファクト		
	妖艶な彫像	女性の形をした象。原子配列変換・MP変換可
	妖精の瓶詰め	妖精の標本。原子配列変換・MP変換可

BOSS ワイズ・ソーサリア×1、ドラゴントゥース・ウォーリア×1

●ワイズ・ソーサリア～DME：11500／弱点：なし／経験値：7000

●ドラゴントゥース・ウォーリア～DME：5000／弱点：聖／経験値：6020

前衛のドラゴントゥース・ウォーリアは倒されると残った敵に「憑依」して、その攻撃力をより強力にしてしまう特性を持つ。そこでここではまずヴァルキリーに攻撃回数の多い弓を装備して、先にワイズ・ソーサリアを倒してしまうこと。その間に他のキャラはドラゴン～を叩き、ソーサリアが倒れたあとに全員でドラゴン～を倒そう。

4-D：サッカス浸食洞

消費ピリオド2

ここはさほど長くないが、途中に仕掛けが2つある。1つ目は最初のセーブポイントそばにある死体。ここで魔術師の死体を調べて右のようなメッセージを表示させないと、最深部でボスが出現しないのだ。2つ目は水門のある場所で、ここではまず水門の下にある機械を晶石で撃ち、そのあとで水門を開ければ奥へ進めるぞ。

▲死体を調べて封印のアイテムを入手しておく。

▲写真の丸い機械を晶石で撃って回転させ、その上の階にある水門を開けると先に進める。

入手可能なアーティファクト		
	生命の腕輪	装備しているとLVアップ時のDME上昇値に＋300
	幸せのコイン	MP変換可能なアイテム

BOSS クラーケン×1、クラブ・ジャイアント×3

●クラーケン～DME：14000／弱点：炎／経験値：24000

●クラブ・ジャイアント～DME：1000／弱点：炎／経験値：600

前衛の3体はやや硬いが、さほど強くない。後衛のクラーケンはそれより多少強い程度。戦闘前に魔術師に炎の属性の魔法をセットし、これで攻撃すれば楽勝。

4-SP：レザード・ヴァレスの塔

消費ピリオド2

このダンジョンは仕掛けこそ難しくないが、出現する敵のレベルが異様に高い。特に各フロアに何体か出現する青のドラゴンゾンビはボスより手強く、低レベルのパーティだと全滅は必至。また他のザコもかなり手強いので、奥に進む前に回復アイテムを最低40個ほど作っておき、勝てないと思ったら即座に逃走コマンドで逃げ出そう。

◀途中のエレベーターは5度乗ると入口に戻る

▲ボスより強い青のドラゴンゾンビ。弱点は雷属性の攻撃だが、それでも一撃では倒せない。

●必ず入手しておきたいアイテム

ここは特別なダンジョンだけあって、貴重な品が多い。特に大魔法使用可能ロッドのエーテル・セプターと、アクセサリーの「配列変換の宝珠」だけは取っておこう。

BOSS レザード・ヴァレス、ドラゴントゥース・ウォーリア×2

●レザード・ヴァレス～DME：10000／弱点：なし／経験値：28000

●ウィル・オ・ウィスプ～DME：14000／弱点：なし／経験値：1750

ここの戦い方は黒夢塔と同じ。先に後衛のレザードを叩き、続けて前衛2体をほぼ同時に倒すこと。先にドラゴン～を倒すと憑依してより凶悪になってしまうぞ。

5-C：アーケダインの遺跡

消費ピリオド2

久々の短いダンジョンで、設置された宝箱は25個。凝った仕掛けはないが、セーブポイント手前のフロアの登り方で悩む人もいるだろう。ここは右の写真のように氷を積み上げて登ればOK。なお、ここで出現するザコは魔術師系統のものが多いので、スキルの「レジスト（魔法抵抗力）」を上げておくようにしよう。

▲晶石6個を積み上げて足場を作り、上のフロアの壁に晶石を撃ちつける。あとはこれに再度晶石を撃って砕き、砕けた晶石の光の上にジャンプして登っていくのだ。

入手可能なアーティファクト

スター・ガード
防御力0のグローブ。装備すると、聖属性が付加される

聖杖アドヴェンティア
古の賢者が使ったとされるロッド。これといった特徴は特にない

聖衣ブリタニア・ガーブ
防御力1400、闇属性が付加される衣。他の防具と比べて性能が高い

BOSS レイバーロード×3

●DME：16000／弱点：なし／経験値：14000

攻撃力と防御力が高く、鍛えたヴァルキリーでも2～3度の攻撃で戦闘不能にさせられることが多い。ここでは魔術師2人を組み込んだパーティで戦いに挑み、最初のターンで確実にコンボ→決め技の連続発動→大魔法のパターンで畳み込む。これに失敗したらまず勝てない。

チャプター2～5獲得キャラ一覧

チャプター2～5で仲間になるキャラは総勢11名。ここでは彼らの特徴と能力を簡単に紹介しよう。

ロウファ
剣士系のキャラで、武器は槍。突進系と連続突きの技を持ち、鍛えれば比較的使える。

那々美
魔術師で、初期能力値もそこそこ高い。チャプター2～4まで確保しておきたいキャラだ。

カシェル
大剣を主に使用する剣士。トリッキーな技を持ち、使い勝手はあまりよくないかもしれない。

ジェイクリーナス
弓闘士。装備武器次第では通常攻撃回数が増えるうえ、決め技のヒット数も多いキャラだ。

ユメル
初期状態で水系の魔法を習得している。そこそこ使えるので、那々美と比べて好みで使おう。

エイミ
竜の血をひく剣士。決め技が竜の召喚攻撃で、これがかなり強力。普段は槍を使用する

洵
二刀流で攻撃する侍。ただし攻撃力はさほど高くない。決め技のヒット数も少なめ。

ロレンタ
那々美やユメルより登場時の初期能力が高い。レベルを上げればそこそこ使える魔術師だ。

メルティーナ
強力な攻撃魔法を最初から持つキャラで、最後まで使用する。CTの減少も早い魔術師だ

ルシオ
初期能力が低いので鍛えないと役に立たない。物語中の重要キャラなので、必ず鍛えよう

バドラック
レベルを上げれば使えるが、初期の勇者適性値が異様に低い。さっさと鍛えて神界に送ろう。

行動を始めた有翼人"ロイド"の目的は？ダートは奴を追い新たなる地へ!!

THE LEGEND OF DRAGOON レジェンドオブドラグーン

物語も中盤、7人のドラグーンが勢ぞろいする第2章。戦力的に安定するこの時期こそ、レベルアップのチャンス！ そこで今回は、ストーリーチャートとともに、レベルアップのワンポイントテクニックを解説！

レジェンド オブ ドラグーン

発売中 RPG ▶¥6,800（CD4枚組） ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）

STORY攻略 イベントチャート

26 巨人の里 B S

巨人の里に入り、左にある建物の中で小さいスイッチを押す。その後ギャングスターと対決。奥にいるゲーリッヒ&マッピを倒したら、ドラグーンスピリッツを回収。

NEW FACE コンゴール

●入手アイテム
盗賊の指輪、偽ナイトシールド、天使の祈り、20G

27 荒れ地

重力崩壊の谷から王都フレッツへ戻る際、ドナウへ寄るとリーンのイベントが発生。

28 王都フレッツ S

ツインキャッスルへ向かう前に、フレッツで体力の回復と、消費アイテムの補充をしておくこと。

29 ツインキャッスル B S

城内に入ったら、右側の塔でリサ姫と合流。その後、左側の塔のエミル姫の部屋へ。エミル姫の部屋の右側の壁にかけてある絵画を調べ、エミル姫を救出したら彼女とともに太陽の間へ。

●入手アイテム
サン・ラプソディ、ムーン・セレネイド

30 花の都ドナウ S

巨人の里終了後、初めて訪れる場合には、リーンの結婚イベントが発生。町の奥の港に行き、クィーン・フューリー号に搭乗。

31 クィーン・フューリー号 S

シェーナの回想から始まるミニイベントは、シェーナ→ダート→ロゼ→ハッシェル→コンゴール→アルバート→メルの順番で話しかけると終了。イベント終了と同時に、クィーン・フューリー号が幽霊船に衝突。船内の厨房でミニゲームあり。

◀仲間のいる場所は、決まっているので、覚えておこう

第2章のイベント完全フォロー

26 巨人の里

入るとすぐに、矢で攻撃されるのでこれをかわしつつ左の建物に入る。左奥のスイッチを押せば攻撃はやむので、一気に巨人の里の奥へ進もう。

▼常に走っていれば矢に当たることはないぞ。

◀……存分に経験値を稼ごう。

NEW FACE コンゴール

パワーは魅力的だが、素早さが低いため戦闘では出遅れがち。メインの戦闘キャラにするなら根気よく育てよう。属性は土。

BOSS! ギャングスター 土 HP:350 / クラフティシーフ 闇 HP:250

体力の少ないクラフティシーフを先に片付けよう。ギャングスターは、物理攻撃に対する防御力が比較的に高いのでアイテムで攻撃するか、ドラグーン魔法で攻撃。ザコで登場する場合と能力は同じ

BOSS! ゲーリッヒ 土 HP:3000 / マッピ 闇 HP:2000

アルバートをパーティに加えておき、戦闘が始まったらドラグーン化してゲーリッヒを集中攻撃。マッピは体力が減ると、即死攻撃を仕掛けてくるので、パーティの誰かにタリズマンを装備させよう。

クラフティシーフ HP:250 属性：闇
体力が減少すると、50G盗む攻撃を仕掛けてくるぞ、

ギャングスター HP:350 属性：土
攻撃力と防御力の高さには要注意 魔法かアイテムで倒そう！

バーサーカー HP:500 属性：土
HPは多いが、防御力が低い。集中攻撃で一気に倒せ

ピギー HP:200 属性：土
体力か減ると気絶攻撃を使う。におい袋が手に入ることも

28 王都フレッツ

ツインキャッスルに移動するために通過するだけのフレッツだが、ツインキャッスルで待ち受けるリーナスとの戦いに備えて、回復アイテムを十分に補充しておこう。

フィジカルリングを手に入れた

◀スターダストとアイテムを交換してくれるマーテルは、フレッツの酒場にいるぞ。

武器屋	
影ぬい	200
チェインメイル	150
ソフトブーツ	100
ポイズンガード	200
アクティブリング	200
プロテクター	200
パニックガード	300
フェイントガード	200
勇気の護符	300
自我の魔鈴	300
パワーリスト	200
ナイトシールド	200
闘神の導き	1000

道具屋	
ヒールポーション	10
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
身体の清め	10
トランスライト	10
ブラックレイン	20
魔除けの香水	4

宝石屋	
ルビーの指輪	1000
サファイアブローチ	1000
エメラルドピアス	1000
プラチナネックレス	1000

※チャート内の S はセーブポイントの有無、B はボスキャラとの戦闘の有無を表します。また、入手アイテムではそのマップ内で手に入るすべてのアイテムを表記してあります。

29 ツインキャッスル

リサ姫のいる星の塔、エミル姫の囚われている太陽の塔を警備している騎士が背中を向けている間に移動すれば発見されない。彼らが後ろを向いているスキをみて、近くの部屋に入り少しずつ進んで行こう。

▲彼らに発見されると、何度でも所定の位置からやり直しになる。

BOSS! リーナス
水 HP:3500

全体攻撃を連発してくるので、とりあえず1人を回復役にしよう。ダートは、SPがたまったらすぐにドラグーン化して攻撃！

30 花の都ドナウ

クィーン・フューリー号に乗船する前に、酒場でミニント族の話を聞き、ロアンの骨董店に行こう。

◀この話の石を買えば、コンゴールがドラグーンに！

31 クィーン・フューリー号

自動的に発生するシェーナの回想後のミニイベントでは、右の順に仲間に会って話しかければOK。イベントのついでに、スターダストの回収と、厨房でのミニゲームにも挑戦。

▶次に探すキャラのヒントは会話から読み取ろう。

▲ミニゲームでお金を稼ぐこともできる。

START → シェーナ → ダート → ロゼ → ハッシェル → コンゴール → アルバート → メル

34 幽霊船 B S

階段を降りて船倉に行き、左側の部屋から順番にすべての部屋を回ってマジシャン・ボギーと対決。その後、船長室に行き、船長と会話したら幽霊船の鍵を入手。鍵のかかった部屋で亡霊騎士団と対決

●入手アイテム
勇気の護符、20G、50G、100G、200G、ダンシングダガー、幽霊船の鍵

35 リディエラ S

ピートの家で会話をすませたら、一通り村を探索して村から出る。すると、ピートとの会話イベントがあり、ピートの母親を連れ一緒にフューノへ向かう。

●入手アイテム
ヒールポーション

36 海底洞窟

獄竜島への道の前で仲間と会話　その後、左の出口へ向かい洞窟を脱出

P.118 36 へ

32 幽霊船

幽霊船の船内は、闇属性の敵が多いので光属性のシェーナをパーティに入れておこう。船内を漂う、人魂に触れるとザコ戦闘に突入する。ザコ戦はこれ以外では発生しないので、うまくよけられればザコと戦わなくてすむ。船長室の扉はマジシャン・ボギーを倒すと入れるようになる。船長室で「幽霊船の鍵」を手に入れたら甲板のあかずの間へ向かおう。

◀クィーン・フューリー号に戻れば、倉庫で買い物ができる。

▶宝箱は3つの数字の組み合わせ……

道具倉庫	
ヒールポーション	10
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
体の清め	10
トランスライト	10
ダンシングレイ	20

武器倉庫	
グレイブ	250
ビーストファング	250
闘士の服	150
フェイントガード	200
自我の魔鈴	300

ウィルオ・ウィスプ
HP:200
属性：炎

HPの残りが少なくなると、炎属性の魔法を使用してくるので注意。

スケルトン
HP:250
属性：闇

通常攻撃はたいしたことはないが、HPが減ってきたときの剣攻撃には注意！

死神
HP:250
属性：闇

即死攻撃に注意　攻撃アイテムのトランスライトなら、ほぼ一撃で倒せるぞ。

CHECK! ダイヤルロックの宝箱は？

幽霊船に移ってすぐの部屋にある宝箱は、3つの数字の組み合わせで開けることができる。この答えは船倉のマジシャン・ボギーがいる部屋の奥で発見できる。

◀9回以上間違えると、スケルトン3体との戦闘開始。

BOSS! マジシャン・ボギー
闇 HP:1000

HPの残りが少なくなると、特殊攻撃「魅了」を連発してくる。魅了されてしまうと、味方を攻撃し、同士打ちで全滅する可能性かあるので全員が魅了されないように注意しよう。

BOSS! 隊長の亡霊 / 騎士の亡霊
闇 HP:2500　闇 HP:250

隊長の亡霊と、4体の騎士の亡霊との戦闘になる。騎士の亡霊は1体ずつ倒しても数ターンで復活してしまうので、隊長のHPを減らしたら全体攻撃の魔法かアイテムで一度に倒すようにしよう。

33 リディエラ

幽霊船脱出時に足を踏み外し、嵐の海へ投げ出されてしまうダートとロゼ。2人はリディエラの村付近の洞窟に漂着。そこを村の少年ピートに助けられる。村には店はないが、村の出口近くの家には、セーブポイントがあり、HPの回復もできる。村人と一通り会話したら、村の出口に向かおう。なお、ピートの家の右側に見える洞窟にはこの時点では入ることはできない。

▲このハシゴを下りたところで、スターダストを手に入れることができる。

CHECK! ボス戦前にSPをかせごう

これまでも属性を重視したパーティ編成や、アイテムの使用で切り抜けてきたボス戦だが、今後は特殊攻撃の連続と、HPの削り合いになるため、さらに困難になること確実！　そこでボス戦の準備として、戦闘の前に全員のSPを完全にためておくことが大切になってくる。ボス戦に突入したらすぐにスペシャルを使用し、有利な属性のフィールドにしてしまおう。

▲もちろんフィールドが、ボスの反属性になるようにスペシャルを使用するのだ。

フューノ S
町の奥の港で、仲間たちと再会 その後、町の入口で立ち話をしている男たちから獄竜島にる竜の話を聞き、リディエラへ。

海底洞窟
リディエラに向かうため通過。途中の分岐路に進入すると、ミニイベントが発生。

リディエラ S
海上テラスにいる村長たちに話しかけて、海底洞窟の道を開く情報を入手。その後ピートの家の脇から洞窟に行き、水門を開く。

●入手アイテム
ヒールフォグ、ムーン・セレネイド

海底洞窟 S
海水の引いた道を通り、獄竜島へ通じる道を奥へ。宝箱の中身をすべて回収したら、セーブポイントの先から、獄竜島へ。

●入手アイテム
ジュエルクラウン、ガッシュマグマ、バーンナウト、攻撃玉×2 、回復玉×2

獄竜島 B
ロイド、リーナスとの会話イベント終了後、リーナス、リゴールと戦闘。

フューノ S
アイテムやスターダストの入手を終えたらクィーン・フューリー号に乗船しドナウへ。

クィーン・フューリー号 S
海路でドナウへ。スターダストの入手、ミニゲームの遊び込みは、ここでもできる。

花の都ドナウ S
フレッツに向けて通過するだけだが、人との会話が出発時とは変わっていることに注目。

王都フレッツ S
ツインキャッスルに向かうと、エミル姫のスピーチイベントが発生。

ツインキャッスル S
パーティの準備ができたら、仲間を探して城内を探索。厨房(メル&ハッシェル)、修練場(コンゴール)、以前宿泊した客間(ロゼ)、エミルの部屋(アルバート)に行けば、無事に全員集合。

第2章終了

次号132号(1月14日発売)は第3章のイベントを完全解説!

35 フューノ
町の奥の港にクィーン・フューリー号が停泊しているので、そこまで行けばイベントが発生して、無事に仲間と合流できる。海底洞窟、獄竜島での戦いに備えて、メンバーそれぞれの装備品を整え、必要ならアイテムの補充もしておきたい。

◀仲間と再会していないと、宿に泊まることもできないぞ。

▶フューノのセーブポイントは、治療院の前だ。

▶ここで獄竜島の話を聞いていないと、イベントが発生しない。

武器屋	
ファルシオン	250
困惑の弓矢	250
モーニングスター	250
プレートメイル	200
輝きのドレス	200
ナイトヘルム	150

道具屋	
ヒールポーション	10
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
魔除けの香水	4
バーンナウト	10
ガッシュマグマ	20

37 リディエラ
海上テラスで村長たちと会話したあと、ピートの家の脇から洞窟へ。洞窟内で水門を開け、アイテムを回収したら村から出て海底洞窟へ向かおう。回復アイテムなどの手持ちが少ない場合は、フューノに寄って補充しておくこと。

▲テラスでの選択肢は「怪物にようがある」を選択。

38 海底洞窟
素早いモンスターが多いことに注意。宝箱を回収したら、セーブポイントでセーブして、獄竜島へ。

▶スロープの陰で半分以上見えなくなっているが、ここにも1つ宝箱がある。取り忘れのないように。

◀跳び移るのはこの場所から。

シービラニア
HP:350
属性:水
非常に素早いため、こちらの攻撃がミスになりやすい点に注意して戦おう

マーメイド
HP:500
属性:水
倒すとスピリットポーションが手に入ることかあるので、確実に倒すように

フラピートロル
HP:700
属性:土
全体攻撃のダメージが意外に大きい 動きは遅いので速攻で倒そう

グレアー
HP:400
属性:水
HPか減少すると魅了を使ってくるのがやっかい。手早く倒したいモンスターだ

スクリューシェル
HP:200
属性:水
防御力はかなり高いが、攻撃力は低い。ヒールポーションを落とすことがある。

39 獄竜島
獄竜島は蒼波竜リゴール、リーナスとの戦いの舞台となるだけの場所だ。そのため、マップや宝箱は存在しない。同時にザコモンスターとの戦闘も発生しないので、ボス戦に備えてSPをためたいなら、海底洞窟まで戻る必要がある。

BOSS! リーナス / 蒼波竜リゴール
リーナス 水 HP:5000
蒼波竜リゴール 水 HP:5000

リゴールの「津波」を喰らうと全員が700以上のダメージ。比較的攻撃回数が少ないので、連続で攻撃される前に集中攻撃で倒そう。ダートのスペシャルでフィールドを炎属性にすると戦闘は楽になる。

CHECK! 獄竜島ベストメンバーは?
▶この時点ではコンゴールやメルは弱すぎる

アルバートとロゼでも十分戦えるが、より有利に戦闘を進めようと思うならアルバートとハッシェル。レベルは全員20以上で挑もう。

40 フューノ
ドナウに戻るべく、クィーン・フューリー号に乗船する。獄竜島突入前に買っていない装備があるなら、この時点で購入しておこう。

◀獄竜島クリア後、治療院にも寄っておこう。

41 クィーン・フューリー号
ワールドマップ移動中に◎ボタンを押すと、船内の探索が可能。もちろん、スターダストの入手や、厨房でのミニゲームも可能だ。

◀船での移動中も、船内を探索できるぞ。

44 ツインキャッスル
ダートとシェーナの会話終了後は、城内に散らばった仲間と合流できればパーティが始まる。仲間たちはそれぞれ、厨房、修練場、客間、エミルの部屋にいる。仲間がそろったら太陽の間へ。

▶ロゼは以前宿泊した客間に一人でいる。

◀全員そろったら、衣装部屋に立ち寄ろう。

それぞれの思いを胸に3章へ

緊急開設!! ダバスの『LOD』基礎知識

いよいよ物語は第3章へ！……その前に、この先ストーリーを進めるうえでちょっと役に立つ、お得な知識＆ワンポイントテクニックを紹介!! 本作の名脇役であるダバス先生がご教授していくので心して聞くように。『LOD』をより深く楽しむための参考に、一度は試してみてくだされ。

その1 「闘神の導き」とは

「闘神の導き」は、アディショナルを自動的に発動してくれる便利アイテム。だが、そのアディショナルの経験値は入手できず、威力も半減というデメリットも。

▼威力半減に加え、経験値が入らないという欠点が。

▲入手ＳＰも半減するので、頼りすぎないようにしよう。

注意！ 経験値は入らんぞ

その2 ボス戦を乗り切るコツ

ボスに対して反属性を持つキャラにスペシャルを発動させるのが、ボス戦での基本。これによって得られるメリットは、攻撃力＆防御力の上昇と、特殊攻撃の回避。そのためには、戦闘前にＳＰをためておくことが重要。

◀反属性を持つキャラクターにスペシャルを発動させる コレが基本

ＳＰをためる
いつでもスペシャルが発動できるように、ボス戦の前に全員のＳＰを最大までためておこう。

味方の属性をあわせる
ボスの属性がわかっているなら、反属性となるキャラをパーティに入れる。

特殊能力対策にアクセサリー装備
特殊攻撃でパーティを総くずれにされないように、予防用のアクセサリーを。

その3 レアモンスターを倒せ！

ワールドマップ上に出現し、すぐに逃げていくモンスターに出会ったことがあると思う。じつは、それらのモンスターは、レアなアイテムや大量の経験値が入手できる特殊なモンスターであることが多いのだ。

コイツが狙い目！

ブルーバード
HP:5
属性：水
魔法攻撃は無効、物理攻撃で１だけダメージを与えられる。倒せば経験値1000。

宝のつぼ
HP:5
属性：土
物理攻撃は無効、魔法攻撃で1だけダメージを与えられる。ルビーの指輪を所持。

コレで倒そう！ ブルーバード 宝のつぼ

地道に攻撃してもすぐに逃げられるが、特殊アイテムのにおい袋か封印の魔石を使えば、確実に倒せるぞ。

封印の魔石
▲封印の魔石で動きを封じ……。

ポイズンニードル
▲ポイズンニードルでダメージを与える。

におい袋
▲におい袋なら一撃で倒せるぞ！

その4 「モグ～ルダバス」でレアアイテムGet!

ポケステで遊べる「モグ～ルダバス」は、目標階まで到達することで、闘神の導きなどの、買うと高価なアクセサリーや、レアなスペシャルアイテムをゲットできる。コレを見逃す手はないぞ。

◀回復アイテムなどを稼ぐにも便利。

スターダスト完全回収作戦!! ～巨人の里から2章のラストまで～

ここでは、巨人の里から第2章ラストまでに入手できるスターダストの位置を公開。入手できる場所に加えて、写真で詳細な位置を説明しているので参考にしてほしい。写真でダートが立っている位置と方向を、自分の画面のダートを合わせて◎ボタンを押せば確実に入手できる。なお、エミル姫救出後にフレッツの酒場に行けば、スターダストを渡すべき相手であるマーテルがいるぞ。

コレに気付いた?ツインキャッスル編

星占いの部屋のスターダストは、エミル救出イベント中には入手できないようになっている。よってこのタイミングでは発見できないが、エミル救出後に行けば、ちゃんと取れるぞ。

入手！

ツインキャッスル 右側の石像

▲城に入ってすぐの広間に置かれた右側の石像

ツインキャッスル 星占いの部屋

▲城の右側にある小部屋。タイミングによっては発見不能。

巨人の里 灯りの台の根元

▲ゲーリッヒ＆マッピとの対決終了後に、入手できるように。

クィーン・フューリー号 水道パイプ

▲宝箱のように見える場所を調べてみると、スターダストが。

クィーン・フューリー号 トロッコの中

▲船内の下層部にあるボイラー室で、トロッコを調べよう。

リディエラの村 セーブポイントがある家

▲村の入口近くにあるハシゴから、棚の中のこの場所を…

フューノの 治療院の絵

▲治療院に入って、受け付けの右側にある絵を調べてみよう。

フューノの 宿屋の樽の中

▲階段下の、物置のような場所に置かれた樽の中に…

RPG

Lunatic Dawn Odyssey ルナティックドーン オデッセイ

発売中
▶アートディンク
▶¥5,800
▶MC（7ブロック）

「ルナティックドーンオデッセイ」に隠された、魅力的なイベントの数々を解説！波乱に富んだ冒険者人生を満喫しよう！

知っておくと冒険がもっと楽しくなるイベントを紹介!!

このゲームは、決まったストーリーや目的がなく、宅配や護衛、怪物退治といったさまざまな依頼をこなしながら、プレイヤーが自由に冒険を進めていくRPG。今回は、冒険の中で出会う特殊なイベントを解説！　これでキミの冒険がさらにドラマチックに演出されるのだ！

◀十分強くなってからが本当の旅の始まりだ

精霊の世界へのいざない

▶リンクゲートを探し出せ

冒険の途中、酒場でウィンダムに会うと、この世のどこかに精霊の世界があることを教えてくれる。そしてさらに、冒険を進めていくと、瀕死の重傷を負ったウィンダムと遭遇。ウィンダムは精霊の世界への扉「リンクゲート」の場所を教え、そこへ行くためのカギを主人公に渡して死んでしまう。その後、シェノンの教会へ行くと、精霊の世界へ行くことができるのだ！

▼ウィンダムは主人公に「リンクゲートのカギ」を渡し……。

◀シェノンの教会から精霊の世界へ行くのだ！

▶各精霊への信仰度が最高でないと入れないぞ。

CHECK! 精霊に逆らうことも!?

火、水、風、土の各精霊世界にはそれぞれ、精霊以外に精霊を守る守護獣がいるが、この守護獣に戦いを挑むことができるのだ。守護獣はかなりの強敵なうえに、倒してしまうとその精霊世界は消滅、対応した属性の魔法も使えなくなってしまう。当然、4つの精霊世界を消滅させると、魔法は一切使えなくなる。

◀守護獣を倒すにはかなりの経験が必要

ドラマチックな結婚を！

幼なじみとの結婚

謎の島で種をまく（後述参照）と、謎の島にある宝箱から「初恋の指輪」を入手できる。そのあとにシェノンへ行き、幼なじみに話しかけるとプロポーズできるのだ。

▶特殊な生物がいる状態でのみ入手可能

◀結婚するとタダで自宅が手に入るぞ。

美男、美女との結婚

サランドンで、アフロディテ（主人公が女性ならカサノバ）に、ある条件で話しかけると、「結婚したければ有り金の半分をよこせ」と言われる。しかし、これを承諾すると、彼女はお金だけ持って逃亡してしまうが……。

◀イベント後、彼女は誘拐される。

▲救出の依頼が発生するのでこれを成功させよう。

◀すると彼女からプロポーズされ、めでたく結婚。

あの親友との再会

▶善か悪か、あの人は今

主人公の出発後、シェノンにいる同性の幼なじみが、主人公と同様に旅に出る。旅の途中で会うことはできないが、異性の幼なじみに話しかけると、彼の消息を聞くことができ、何度か話を聞いたあと再会すると……。

▲主人公が善（最大値）の場合、盗賊として移動中に再会する。

◀逆に悪（最大値）の場合は、警備隊員として主人公の前に。

謎の島の謎

▶レアアイテムをGet!

大陸の南にある謎の島。ここでは非常に強力な武器や防具が簡単に手に入るのだ。その方法は、スサラームの店で「種」を買って、それを島にまくだけ。まいたら1度スサラームへ戻ろう。そこでもう一度島へ行くと、島のどこかにレアアイテムが出現しているぞ！ちなみに右の表中で、種の欄は各アイテムを手に入れることができる種の種類だ。また、ほかにも入手できるアイテムは存在するので何度も試してみよう。

◀出現する特殊生物と話すのも楽しい

種の種類	
ブラックリリィの種	たんぽぽの種
バイオレットの種	ロートスの種
ナルキッソスの種	

種を購入 → 謎の島へ → 種をまく → アイテムをGET!

▲スサラームのお店で種を購入。種の種類で入手できるものが変化

▲種を入手したら船で島へ。島には敵が出現しないので安心だ。

▲種をまくとその場で花が咲く。しかし、花は摘まずに島を出よう。

▲1度スサラームに戻ったら、島へ戻ってアイテムを探せ！

謎の島入手アイテム

種	名称	タイプ	攻撃	防御	敏捷	価格	備考
バ	少林焼火棍	杖	120	50	50	31680	一人で大軍を退けた武術家が使用した棍棒
バ	エクスカリバー	剣	300	70	0	333000	妖精に鍛えられた「王者」の剣
バ	ミョルニール	片手斧	350	0	70	290000	雷神が用いた鎚（つち）
ブ	エルヴンボウ	弓	160	0	50	100800	森の妖精であるエルフが造った弓
ブ	ヴァジュラ	杖	250	50	150	225000	闘神の持つ「雷」が具現した武器
た	アポロンの弓	弓	250	0	70	240000	どんな遠くの的をも貫く、太陽神の持つ弓
た	青龍刀	長刀	270	-10	-20	155520	異国の神の名を冠した、馬上で振るう剛剣
ロ	ゲーボルグ	長刀	320	0	10	270000	英雄が使用した、無数の矢を放つという剛槍
ロ	グングニール	長刀	380	0	50	330000	魔法文字が刻まれた、あらゆるものを貫く槍
ナ	震天雷	飛び道具	170	-30	-100	20400	鉄の容器に火薬を詰め、導火線で爆破する武器
ナ	五雷神機	銃	300	-30	-100	255000	異国で造られた5連発銃

※表中の種の欄はバ＝バイオレット、ブ＝ブラックリリィ、た＝たんぽぽ、ロ＝ロートス、ナ＝ナルキッソスを表します。

2000年、いよいよPS2発売へ!! 各社の動向と最新ソフト情報を総力特集!!

PS2 MILLENNIUM

あとわずかで西暦2000年に突入。2カ月あまり経てば、いよいよPS2が発売される。このメモリアルイヤーを目前に控えた、PS2の"今"をチェックしておこう！

CONTENTS

SCEI INTERVIEW

今のうちに、PS2の置き場所だけは考えておいてほしいね

執行役員　兼
コミュニケーションデザイン本部長

佐伯雅司氏

SCEIの宣伝・プロモーション[illegible]キーパーソン。PS2に関しては2回目[illegible]2000年――[illegible]をうかがってみた――。

PS2フェスティバルでは20タイトルは集めたい

まだ（PlayStation 2に関しては）あまり多くは言えないんだけど、来年2月のＰＳ２フェスティバルでは、「ＰＳ２らしさを主張できるソフト」を、20タイトルぐらいは集めたい。もちろんプレイできる状態のものです。というのは、試遊台をかなりの台数確保するつもりだから。あんまり会場を大混乱させずに、適度な行列ができるぐらいで、かつ快適に楽しんでもらえるだけの台数を集めて、タイトルごとに振り分けるとなると、やっぱり20タイトルぐらいになるのかな、と。本体と同時発売のソフトだけじゃなくて、ゴールデンウィークぐらいに発売されるものまで出したいね。SCEとしても、３タイトルぐらいは用意できると思うし。それに、ソフトライセンシーさんには、できれば隠し玉も発表してほしい。発表時期としては絶好のタイミングだから。まぁ、ＰＳ２フェスティバルの情報は年明けから公開していきますから、もう少し待っていてください。

そういえば、昨日ちょうどキャッチコピーも考えていて、ちょっといいのが見つかった。皆さんの心の中にもきっとあるような言葉だから、これも楽しみにしてほしいね。

それから、しばらく前に新聞で報道されたＰＳ関連商品を通信販売するインターネット上のホームページ「PlayStation.com（プレイステーション・ドット・コム）」。あれは、タイミングはまだ決まっていないけど、PS2の発売前ぐらいから立ち上げていくつもりです。これはいわばＰＳファミリーのハード、ソフトに特化した「プレイステーション屋さん」。当面はＰＣユーザーしか利用できないけど、将来的に、ＰＳ２でe-Distributionをやるときにも、このドメイン（アドレス）は、そのまま残ることになるだろうね。

もうひとつ、以前お話しした現行ＰＳについての具体的な戦略というのも、いずれ明らかにしていくつもりです。ＰＳ２フェスティバルと同時期かどうかはわからないけど、タイミングは考えていますよ。ＰＳ本体のパッケージにトロちゃんの絵を入れたのは……あれは「戦略」じゃなくて「戦術」だからね。あれのことじゃないよ（笑）

PS2ほど"社会情報化"した商品はない

最近は、来年３月４日のPS２発売に向けて、いろいろな人と会ったり、プランを立てたり、といったことをやってるんだけど。たとえば、DVDソフトメーカーの人が会いにきてくれて、彼らがＰＳ２に対して持っているＤＶＤ再生機としての期待とか、市場の読みとかを聞くとすごく参考になったりするし、あるいはプレゼントキャンペーンの景品に使いたいって申し込みなんかもすごく多い。

それで感じたのは、発売前に、こんなに"社会情報化"した商品が、これまで日本の産業史上あったかな？――ということ。新聞や雑誌に記事が掲載されて、ＴＶを通じて映像が流れて、みんなが勝手に宣伝してくれて、発売の何カ月も前からここまで盛り上がった家庭用商品。ちょっと記憶にないよね、45年の生涯で（笑）

たとえば、ビデオって世の中に最初に出てきたときは、まったく新しい商品だったわけじゃない？　でも世の中が騒いでくれないから、メーカーが自らいろんな方法を使って、一生懸命家庭に持ち込んで、じわじわと普及台数を伸ばしてきた。また一方で、ゲーム産業を振り返ってみると、PlayStationとかセガサターンとか出てきたときは、ゲーム業界そのものとか、その中での競争を取り上げて、産業界の片隅で起こってる出来事って扱いだったと思う。

それが今のＰＳ２をとりまく現象は、扱われ方がいきなりメインステージに上がっちゃってる。当然、それに期待するユーザーも、ゲームファンだけにとどまらず、大きく広がっている。単に「ゲームがメチャメチャすごくなって、ＤＶＤが見られるんだよね」というだけの浸透率でも、ちょっと尋常じゃないね、今回は。

ハードのプロモーションとしては、そんな状況を前提としないなんてあり得ない。ＰＳ２に関して最初に思っていたのは、「プロモーション活動が歴史に残ればいいんでしょ？」っていうことだったんだけど、でも最近――とくに12月に入ってからは、「ほんとに広告が必要かなぁ？」って（笑）　お金のかからないプロモーションだけで、ここまでうまくいってるわけだし、今さらＰＳ２の名前を知らせる広告は意味をなさない。じゃあ、なにをやるかというと、ソフトの広告は必要だと思う。ただ、それに関しても、絶対に今までみたいなフォーマット広告が必要だという考え方は一回捨てようと思っている。

明鏡止水と火事場のクソ力？

今のところＰＳ２に関してお話しできるのは、こんなレベルかな。まだ決まっていないことも多いけど、今は、明鏡止水というか静かに周りを見てるって感じ。もちろん、どこかのタイミングで決めるけど、決めたら早いよ。こういうのを決めるときには事前に、いろんなことに対応できるように全部考えて準備していく方法と、ただ一瞬に賭ける方法と2つあって……。どっちが結果がいいかって言えば、だいたい火事場のクソ力でやったときの方がいいものができるから、それに期待してる（笑）　なんとかなるよ――というのが今の心境ですかね、結論として言えば（笑）

とにかく、ユーザーの皆さんは、2000年を楽しみに待っていてほしいですね。でも今のうちに、とにかくＰＳ２の置き場所だけは考えて、空けておいてほしいね。縦置きか横置きかでも、だいぶ違ってくるから（笑）

ソフトライセンシーインタビュー

INTERVIEW WITH SOFT LICENSEE

PS2へ向けて、着々とソフトの開発を進めるライセンシー各社。実際にどのような方針・方向性をとっていくのか？　また、どれぐらいのソフトがリリースされていくのか？　2000年PS2発売へ向けての意気込みを聞いた！

2000年に発売する全ソフトのうち6割はPS2タイトルに

NAMCO　ナムコ

執行役員
コンシューマ事業本部長

原口洋一氏

今年１年を振り返って印象深いのは、やはりＰＳ２の発表でしょうか。３月２日の発表会から、東京ゲームショウ'99秋での出展と、忙しい一年になりました。

３月２日に公開した『鉄拳』の映像は、開発ツールが到着してから数週間で制作したものでした。ツールが届いた時は、開発スタッフたちが、まるで新しいおもちゃを手に入れた子どものような感じで、わくわくしているのが手に取るようにわかりましたね（笑）

当時の映像は、まだ『鉄拳３』をモデルにしたものでしたが、現在の『鉄拳TAG TOURNAMENT』は開発もだいぶ進んでクオリティもあがり、まったく違ったものになってきていますよ。

実は今年は、ＰＳ２の発表以降、市場の先行きが見えなかったところもあります。実際、この年末のＰＳタイトルの全体的な売り上げは、多少落ち込んでいるようです。これは、たとえばファミコンからスーパーファミコンへの端境期にもあった現象ですし、ハードの移行期には仕方のないことなのでしょう。

このような市場ではありますが、2000年の当社のタイトルは、ＰＳ２とＰＳが中心になっていくことは間違いありません。発売する総タイトル数自体は、今年よりも絞ることになるでしょうが、これは開発のパワーを集中したいという意図があるからです。具体的には年間10タイトルほど、割合としては、ＰＳ２が６割、ＰＳが４割といった構成になります。ＰＳ２とＰＳに関しては、企画の内容によって、「ＰＳ２の性能をフルに使うようなソフト」と「現行機で十分なソフト」で棲み分けしていきたいと思っています。今の段階では未定ですが、ＰＳソフトの価格については見直しなども必要になってくるかもしれません。

ＰＳ２では、将来的に通信にも力を入れていきたいと考えています。まだ全貌は見えていませんが、ＰＳ２の場合、本体が先に家庭に入るわけですから、ＣＡＴＶの加入が増える可能性は十分にある。２～３年で通信環境が完備されるかもしれませんよ。もしそうなれば、大容量のビットコンテンツ配信を利用して、ゲームの続編がすぐ配信できたり、あるいは週刊でゲームを出せたりと、いろんな展開が考えられます。流通にかかる間接経費が下がることで、その分開発に費用をかけたり、ユーザーにソフトを安く提供したり、メリットも多いでしょう。

また、業務用ゲーム機との連携というのもＰＳ２での課題になるでしょう。業務用とまったく同じものを、そのままＰＳ２で出すわけにはいきませんし、一方で業務用ゲーム市場の不況という現状もある。これまでのように、業務用→家庭用への移植というだけでなく、たとえば２つを同時にリリースしたり、あるいは業務用の３～４分でワンプレイという概念から覆していったりと、根本的なことから見直すことも必要になってくると思います。

とにかくＰＳ２では、スペックを確かめながら、いろんなことを考えていきたいと思っています。どうぞ2000年のナムコにご期待ください。

SQUARE　スクウェア

宣伝部部長

岡宮道生氏

「スクウェアミレニアム」にご期待ください

私自身は自社のソフトを宣伝していくという立場なので、物作りに関して偉そうなことは言えないのですが、開発プロデューサー、ディレクターを初め、開発スタッフたちの「いつでも面白いゲーム、良質なゲームを作ろう」という気持ちは2000年だからといって変わらないでしょう。

強いて言えば、来年はＰＳ２という新たなプラットホームを得ることによって、ゲームの持つ楽しさを提供できる幅が、今までなかったほどに広がっていくのではないでしょうか。たとえば、すごく単純な事で恐縮なのですが、リアルタイムで動かせるグラフィックが今までよりもリアルになるだけでも、実際に動かしたときの面白さの質は変わっていくわけですし、ＰＳ２ならではというか、スクウェアでは今まで出したことのないジャンルのタイトルも登場すると思います。また、2000年以降ということで言えば、現在すでにその片鱗が見え始めているネットワーク時代を見据えて、ゲーム作りや、ゲームに関する情報を伝えていく手法は変化していかざるを得ないでしょうし、逆にそれを生かした面白さを持ったゲームも、すでにクリエイターの頭の中に描かれているかもしれません。

１月の「スクウェアミレニアム」では、『ベイグラントストーリー』から始まる来年のラインナップをお見せするのはもちろんのこと、その先のスクウェアが目指しているものも、できるだけお見せしたいと思っています。すでにさわりだけお披露目している『バウンサー』以外にも、ＰＳ２の開発ラインは現在いくつか走っていますが、その中でも2000年発売を目指しているタイトルは……具体的な発表はもう少々お待ち下さい……という答えではダメでしょうか？（笑）

ユーザーの皆さんには、いつも応援していただきまして、ありがたく思っています。2000年もがんばりますので、ご期待下さい。

KONAMI コナミ

開発本部長

北上一三氏

2000年だけで10タイトル以上投入します

以前にもお話しいたしましたとおり、当社は、ＰＳ２に対して積極的に商品を供給していくつもりです。現行ＰＳの制作ラインは、基本的にすべてＰＳ２に移行させることになります。すでに発表している『ドラムマニア』『グラディウスⅢ＆Ⅳ』『実況パワフルプロ野球７』など、2000年内に総計10本以上のソフトタイトルを発売するつもりです。現段階では、それ以上のことは、公表できないんですが……。

ジャンル的には、まず、スポーツゲームや『ビーマニ』シリーズなどを定番タイトルとして進化させていきたいと思っています。また、人気シリーズものの続編も、順次ＰＳ２にシフトさせていきます。たとえば、現在『２』でご好評をいただいている『ときめきメモリアル』シリーズなども、当然ＰＳ２でやることになります。それからＰＳ２のオリジナルタイトルも、積極的に手掛けていきますよ。ＰＳ２でも現行ＰＳ同様、「コナミのソフトで、すべてのジャンルが遊べる」という状況を作りたいですからね。もちろん、どんなタイトルであれ、ハードの進化にあわせて、ソフトも進化させていきます。それがなければＰＳ２で出す意味がなくなりますから。

ＰＳ２では、現行ＰＳのとき以上に、ユーザーの皆さんに感動を与えられるゲームを開発していきたいと考えております。来年もコナミの商品にご期待ください。

ENIX エニックス

取締役
商品企画本部
ソフトウェア企画部部長

本多圭司氏

“作家性”を重視したソフト作りを

ＰＳ２が、今後当社として最も力を注いでいくプラットフォームになることは間違いありません。ハードの普及状況や広報展開など、正直まだわからないことも多いため、具体的なプランまではお話しできませんが、現在ＰＳの開発を行っているラインは、終わりしだいＰＳ２に移行していくことになるでしょう。

シリーズものなども、順次ＰＳ２に移行していくことになりますが、「単なる続編」「現行ＰＳから移し替えただけのソフト」を出すつもりはありません。「ＰＳではできなかったこと」が実現できる作品にしたいと思いますし、そういうマインドを持ったクリエイターの方たちとソフトを作っていきたいですね。特にこだわりたいのは、グラフィックではなくゲーム性の部分。ＰＳ２では、グラフィックの美しさばかりが取りざたされがちですが、そうではなく「エモーション・エンジン」をうまく使って、ゲーム性を深く追求していきたい。その上で、技術だけでは解決できない、クリエイターの“作家性”を重視していきたいと思います。将来的には、ネットワーク展開も含め「エンタテインメント全般」を視野に入れていきたいですね。

また、ＰＳ２では下位互換にも注目しています。現行ＰＳのソフト資産がそのまま生かせるわけですから、ヒットに恵まれなかった良質の作品が掘り起こされてくれることにも期待したいですね。

“変わりゆくゲーム”を見てほしい

PS2の登場は、ゲーム産業にとって大きな意味を持ちます。それは、“ゲーム文化の確立”ということ。よくゲームと映画が融合するなんて言われますが、むしろゲームはゲームとして、ひとり立ちしていく――そういう、ゲームを根本から見つめ直す機会になるのではないでしょうか。

当社としては、現行ＰＳ同様、ＰＳ２にも積極的な姿勢で取り組んでいきます。そのための準備は、多少なりともやってきたつもりですから（笑）。開発は、現在５ラインが動いていますが、これらはすべてPS2のソフトです。2000年には、６本のソフトをリリースしたいと考えています。また、ジャンルにしても、これまでの当社のラインナップになかったような作品、たとえばＳＬＧやパーティゲームのようなものも手掛けていきたいですね。

当社として一番の目玉になるのは『ARMORED CORE2』でしょう。『ETERNAL RING』『EVERGRACE』ももちろんですが、これらがＰＳ２オリジナル作品であるのに対して、『AC2』はＰＳで出した前作と比較されることになる。絶対的な違いを見せないといけないですからね。大変な反面、力も入ります。

PS2ソフトの開発に携わっていて思うのは、とにかく「触って」「動いて」リアルだということ。ゲームそのものが変わっていく。ゲームは今岐路に立っていると思いますし、ＰＳ２で、ぜひ“変わりゆくゲーム”を見てほしいですね。

代表取締役

神　直利氏

FROM SOFTWARE フロム・ソフトウェア

各ジャンルで目玉となる作品を

ＰＳ２に関しては現在、鋭意開発を進めております。『決戦』はまさに佳境に入っていますし、『麻雀大会』も、３月４日発売をめざして開発中です。昨年７月、真っ先に『決戦』の発表会を行ったことからもおわかりいただけるように、当社は、「ＰＳ２にかける」という体制を組んでいます。これまでに出たあらゆる新ハードより、圧倒的にＰＳ２に肩入れしていますね。

来期のタイトルも、ほとんどがＰＳ２になる予定です。新ハードでの開発費用の面などを考えると、今のところは、ある程度販売本数が読めるシリーズものが核となりそうですが。ただ、たとえばシリーズものの続編を作る場合も、何かしらＰＳ２らしいものを盛り込んでいくつもりです。

一方で、ＲＰＧやアクションなどのジャンルのゲームも、もう作り始めています。これらは、当社としては『三國志』『信長』シリーズほど、確固たる基盤を築いていないジャンルではありますが、ＰＳ２ではこれらにも力を入れて、各ジャンルで１タイトルずつぐらい、目玉となるものを作っていきたいと考えています。

また将来的な話ではありますが、ＰＳ２には、ネットワークの新たなステージを切り開くマシンとしても期待しています。当社としては、環境が整えばいつでも参入できるだけの準備はしているつもりですので、こちらも楽しみにしていてください。

執行役員
ソフトウェア事業部
マーケティング部長

林　光利氏

KOEI コーエー

カプコン

常務取締役

船水紀孝氏

“商品”ではなく“作品”にこだわりたい

ＰＳ２はたいへん魅力的なハードです。カプコンとしても、真正面から取り組んでいきたいと考えています。とはいっても、いきなりすべてのソフトをPS2に移行するわけではない。やはり、新しいプラットフォームでのソフト開発は費用がかかるという現実もあるし、現行PSがワールドワイドに7,000万台売れているのに対して、PS2がどれぐらいのペースで普及していくかは、今の段階ではよくわからない。ですから今後もPS２だけでなく、現行ＰＳのソフトも出し続けて行くつもりです。

もうひとつ、これはＰＳ以前からのカプコンの基本的な姿勢でもあるんですが、“商品”ではなく“作品”にこだわりたい、というのもある。現在ＰＳ２では、『鬼武者』のほか、『バイオハザード』や『DINO CRISIS』の続編など、数タイトルの開発が進行していますが、どれも安売りはしたくないし、力を入れてくれと言ってある。「これこそＰＳ２！」というのがなかったら出せませんからね。特に『バイオハザード』の新作なんかは、あの三上が作るわけだから、とことんこだわります。

ですから来年１年間は、それほど多くのＰＳ２タイトルは出せないかもしれません。おそらく４タイトルほどになるでしょう。しかし、カプコンとしては、あくまでも“作品”にこだわって、良質のソフトをご提供していきたいと考えています。どうかご期待ください。

EAスクウェア

開発部部長

浅井敏典氏

2000年はEAスクウェアの“元年”！

これまで当社のソフトは、海外で制作したソフトを国内向けにローカライズして発売するものが中心でした。しかし、ＰＳ２の『XFIRE』を皮切りに、国内向けのソフトを、国内で開発するという体制が整いつつあります。2000年は、このようなソフトも増やし、ＥＡスクウェア日本法人の飛躍の年になります。日本での認知度はまだまだ低いと思いますが、どうか注目しておいてください。コンシューマでは、もちろんＰＳ２が主流になってくると思いますね。

もうひとつ、ＥＡスクウェアといえば、特に海外でスポーツゲームメーカーとして高い評価をいただいています。ＰＳ２では、たとえばハイエンドＰＣで動く仕様のサッカーゲームが、簡単に移植できるわけですから、うちにとっては大きな強みになると考えています。これまでスポーツものをやってきたメリットもうまく生かしていきます。

このように、ＰＳ２に関しては、日本だけでなく海外で企画・開発中のタイトルもあります。いずれ皆さんにご紹介できると思いますので、もうしばらくお待ちください。

PS2 MILLENNIUM

2000年、いよいよ

ゲームにとらわれない、多様なアプローチを

2000年は、いろんな意味で転機になると思っています。ＰＳ２のタイトルを何本か予定しているだけでなく、現行機でのタイトルもまだありますし、新しい試みもいろいろ用意しています。

今はまだ詳しいことは言えませんが、“ゲーム”というカテゴリーにとらわれない、新鮮なアプローチを考えています。他メディアとのリンクとか、放送を使った仕掛け、とかですね。

３月４日に発売予定の『スカイサーファー』でも、ゲーム中のファッションに、これから注目されそうなブランドを取り入れたりしています。このへんも、仕掛けの１つと言えるかもしれません。

また、うちはよく「ユーザーとの距離が近い」と言っていただけるんですが、今後もどんどんユーザーさんの意見は取り入れていきたいと思っています。実際、ストーリーやキャラクターのデザインに影響をおよぼすことも少なくありませんし。インターネットの掲示板やご意見メールは、とても参考になりますので、今後もどんどんお寄せ下さい。

そんなわけで、まずは『スカイサーファー』にご期待下さい。ひと味違ったＰＳ２ソフトをお見せしますよ。ええ、もちろん「スペ」のつく例のシリーズも…ええ、とりあえず「動いています」とだけ。今年のアイディアファクトリーはやりますからね！　楽しみにしていてください。

取締役
プロデューサー

桑名真吾氏

アイディアファクトリー

風の強さを“感覚的”に伝えたいですね

やはり、うちはスポーツものが得意分野なので、ＰＳ２でもこれで勝負したい、という気持ちがあります。目指すところは“簡単でハラが立つほどおもしろい”ですね。

なんでおもしろいのか、わからないんだけど、どうにもおもしろい。具体的には、数値やコマンドなどの面倒な要素を排除することですね。たとえばゴルフなら、画面を見た瞬間に、感覚として“風が強そうだな”という情報を得られたら、と思うんです。釣りゲームでも同様で、天候や水の状態などを「見せる」方向で提示し、数値的なものは極力排除しました。

これまでのゲームでは、風力が何メートルとか、文字の力を借りなければ表現できなかった部分が、ＰＳ２なら画面と演出だけで表現できます。だから、わずらわしい操作や数値のやりくりではない、「ゲームの本質的な部分での楽しさ」を追求できると思っています。

やりたかったことを実現するだけのスペックを持ったハードが、ようやく登場したような感じですね。期待していてください。

ゲーム事業部　制作本部長
プロデューサー

箕作孝行氏

魔法株式会社

INTERVIEW WITH SOFT LICENSEE

PS2の時代が始まる

ARTDINK アートディンク

営業推進部
セールス・プロモーション課課長
山内貴晶氏

意外な新タイトルも用意しています

『A6』を筆頭に、PS2ソフトの開発は順調に進んでいます。『A6』に関していえば、すでに開発は80%近く進んでいて、今はシステム面で面倒くささがないように、よりスムーズにプレイできるようにと、ブラッシュアップを行っている段階です。3月4日には、ほぼ間違いなく発売できると思います。それ以外にも、2000年内に（現在、研究開発中のものを含め）数タイトルは用意できると考えています。『栄冠』や『アクアノート』などのシリーズものも、いずれはPS2に移行していくと思いますが、たとえば『アクア』などは、タイミングを考えたい。ハードが一般層まで普及するのにあわせて出していくことになるでしょうね。

PS2でも、"知的好奇心を刺激する良質の作品を"という当社の大前提は変わりません。しかし、一方では、これまでのカラーを打ち破る新感覚のキャラクターものにも挑戦して行きたいと思っています。これは、非常におもしろい作品です。2月のイベント（PS2フェスティバル）で、皆さんにお見せできると思いますのでご期待ください。

TAKARA タカラ

第二事業本部
CS事業部
マーケティング統括課長
森岡俊広氏

PS2でも"誰にでも遊べる"ソフトを

当社では現行PSの初期にも『闘神伝』などのタイトルを積極的にリリースしてご好評をいただきました。PS2にも早い時期から積極的に取り組んでいきたいと考えています。3月、夏、年末と、商戦期にあわせて3タイトルぐらいを発売したいですね。ジャンル的には、当社のソフト資産を生かした作品――『人生ゲーム』をはじめとしたボードゲーム、『チョロQ』のシリーズ、TVアニメを題材としたキャラクターゲームなど、ゲームマニア以外の方にも喜んでいただける作品が中心になります。特にボードゲームメーカーとしては、ナンバーワンをめざしていきたいと思っています。

今回、PS2で新たに立ち上げる「EXシリーズ」（第1弾は『EXビリヤード』。詳しくはP.128で）を発表しましたが、これも現行PSでボードゲームを中心に展開していた「DXシリーズ」に、バラエティやテーブルゲーム全般といった新しいジャンルを加えたものになります。まさに"みんなで遊べる"シリーズものとして、幅広いユーザーに楽しんでいただけると思います。

実はこの他、現行PSでも、まだお伝えできないすごくいいネタがあるんです。来春のゲームショウで発表する予定ですが、多分皆さんが、「これが遊べるの！」って、泣いちゃうようなタイトルです。ちょっとびっくりさせたいと思いますので、楽しみにしていてください。

ユーザーさんに喜んでもらえるものを

『ストリートファイターEX3(仮)』の開発は、順調に進んでいます。開発に着手した当初は、技術的な側面で進んだり逆戻りしたりの繰り返しで大変だったのですが、今はだいぶ方向性が見えてきて、ソフトにどんな画期的なことを取り入れようかと検討している段階です。もちろん、まだまだ底が見えないハードではありますが……。制限されないかわりに、何でも自分たちでやらなければいけないというのは、困難だけどうれしくもあり、という気持ちです。

今後のPS2タイトルに関しては、まだお話しできる段階にはないのですが、とりあえず今、PS2を選んだからには一生懸命やっていこうと思っています。もちろん、現行PSも捨てられませんし、他におもしろいものがあれば、それもやっていきたいと思いますが、PS2がだんだんとわかってきたこともありますし、将来的には通信もぜひやってみたいという気持ちもあります。

いずれにしても、ユーザーさんのことを考えて、喜んでもらえるものを作っていきたいと思いますので、期待してもらえるとうれしいですね。

取締役　開発統括　兼
第一開発ソフトウェア部部長
堀　崇真氏

ARIKA アリカ

「海外」が、イマジニアのテーマです

イマジニアでは、PS2用ソフトとして比較的早い段階で『WILD WILD RACING』を発表させていただいたのですが、これは、イギリスからRAGE Softwareのスタッフを呼んで、新宿の私たちのオフィスで開発が進められているものです。つまり、従来のような海外で発売されたソフトを買い付けてきて、そのまま日本国内で発売するという流れとは違い、海外の優秀なクリエイターのアイデアをイマジニアのプロデュースで実現して、国内、あるいは海外でもどんどん発売していきたいということなんです。それが、PS2でイマジニアがめざしている方向性です。そういう中から、多くのユーザーに楽しんでもらえる、宝物のようなソフトを作ることができればと思っています。

実際、国内の市場はPS2になっても、大作主義というか、これまでのブランドネームは残ると思うんですね。ただ、もうそうした大作と勝負しようとは思わないんです。私たちは、これまでのゲーム事業を通して培ってきた、自分たちの強味＝海外とのコネクションを生かしたソフトを、ユーザーのみなさんに提案していこうと思っています。

そういうわけで、来年は数多くのPS2用ソフトを発売する予定ですし、それらはすべて海外のクリエイターのアイデアを日本の市場向けにチューンし、提案するものです。また、自分たちの姿勢を示すための仕掛けも考えています。ご期待ください。

インターナショナル事業部
広報チームリーダー
堀切禎史氏

IMAGINEER イマジニア

カプコン
『鬼武者(仮)』

執行役員 第二開発部部長
稲船敬二氏

――ジャンルすら「未定」のまま、ムービー以外の画面も公開されない、謎(?)のタイトル『鬼武者』。その開発状況をプロデューサーに聞いた。

皆さんを驚かせる作品になりますよ

現在、鋭意開発中です。順調ですよ、といいたいところなんですが、実はなかなか大変で(笑)　ただＰＳ２でできることが少しずつ見えてきたので、企画の中身はだいぶ固まってきました。金城武さん（俳優／『鬼武者』ゲストクリエイター）も、「ＰＳ２なら、こんなこともできるんじゃない？」って欲が出てきたみたいで、いろんなアイデアを出してくれています。今は、「ＰＳ２ならでは」の部分を盛り込んでいるところですね。

ゲーム中のキャラクターも、ポリゴンを増やして作り替え、今ではＣＧムービーと同等のものが動いています。今回公開しているムービーと同レベルのものが、そのままゲーム中に動くと思ってもらっていいと思いますよ。

未だにジャンルが未定のままなのは、既存のジャンルにあてはまらないからです。『バイオ』タイプであることは確かなんですが、その辺りも、だいぶ変わってきています。アクションの要素がだいぶ強くなってきていますね。アクションによって、ある局面を切り開いていくゲーム、また、アクションの使い方でおもしろいかおもしろくないか、というゲームにはなってきています。……というか、そうなりそうだという感じ（笑）

いずれにしても、皆さんを驚かせたり、「えッ!?」と思わせるものにはできると思っています。ＰＳ２フェスタティバルでは皆さんにお見せしたいと思いますし、２月ぐらいからは情報も露出できると思いますので期待していてください。

◀キャラクターは、緻密なモデリングによってよりリアルに！

最新ソフトカタログ
NEW SOFT CATALOG

ＰＳ２発売まで、いよいよ２カ月余りと迫り、ソフトの新情報も続々と届きはじめた。今回は、新着画面が公開されたタイトルをピックアップして紹介していこう！

鬼武者(仮)

●カプコン ●ジャンル未定 ●夏予定 ●価格未定

美麗なグラフィックに注目！

人気俳優の金城武氏をゲストクリエイターに迎え、ＰＳでの開発が進んでいた『鬼武者(仮)』。さらなるクオリティアップをめざして、開発途中からＰＳ２に移行したことはすでにお伝えしている通りだ。今回は久しぶりに公開された画像を紹介しておこう。今回公開されたのは、敵キャラクター（左コラム下）のモデリングデータ、ＣＧムービー画面、ゲーム中で使用される背景。クオリティを向上させるために、プラットフォームを移したというだけあって、さすがに驚異的なグラフィックに仕上がっている。実際のゲーム中のキャラクターも、このＣＧムービーと同等のクオリティで表現されるというから、ゲーム画面を見られる日が楽しみだ！

▼生命感さえ感じる主人公のアップ。ゲーム中もこのレベルで動くというから驚き！

▲こちらは背景。戦いの舞台となる城内もＣＧレンダリングで細部まで表現されている。

A列車で行こう 6

●アートディンク ●SLG ●3月4日 ●価格未定

「Emotional City System」に注目！

『Ａ６』は、基本的には従来のシリーズ同様、鉄道を敷設し、ダイヤを設定し、産業を誘致していくという鉄道会社経営ＳＬＧ。しかしこの『Ａ６』からは、あくまでも鉄道経営を主軸にＳＬＧとして進化。プレイヤーが自分でビルを購入し、都市を発展させていく必要がなくなったのだ。これは新たに採用された「Emotional City System」の恩恵によるもの。鉄道が与える影響を、なんと都市自らが判断し、発展・進化させていくのだ。どのように路線を敷設したかによって、住宅街ができたり、商業地になったりと都市は無限に変化していく。まさにＰＳ２だからこそ実現した、「都市が生成する」新システムというわけだ！

▼ビルを透過して、広く街の中を見渡せるようになったのも『Ａ６』の特徴だ。

▲プレイヤーの行動しだいで、スタジアムやドームを有する商業地へと発展することも。

EXビリヤード

●タカラ ●TBL ●3月4日 ●価格未定

実物さながらのビリヤードゲームに

タカラが新たに立ち上げる「ＥＸシリーズ」第１弾。玉の軌道や、摩擦などをすべてリアルタイムに計算することで、実物と見まがうばかりのリアルなビリヤードが実現する。ゲーム内容は国際ルールでプレイする本格的なものだが、操作性や画面表示は極めてシンプルで、誰にでもプレイできるものになる。また、10種類以上のゲームが楽しめたり（なんと、ゲームにあわせてルールやテーブルの形も変わる！）、個性的なライバルキャラが登場したりと、プレイヤーを飽きさせない工夫も盛り込まれているぞ。なお、本作はアストロールとの連動により、ゲーム中でＰＳ２ソフト『アメリカン・アーケード』のピンボールゲームを体験プレイすることができるぞ。

▼10個あるボールの動きも、リアルタイムの演算処理で違和感なく表現。

▲実際のビリヤード場ではプレイできない変形台も、ゲーム中には多数用意されている。

0STORY

●エニックス ●AVG ●春予定 ●価格未定

大容量、高画質で実写ゲームが変わる！

人気アイドルをキャスティングして話題を集めた、ＰＳの実写ＡＶＧ『ユーラシアエクスプレス殺人事件』の第２弾。ＰＳ２のスペックとDVDメディアの特性を生かし、実写部分の画質が格段にレベルアップしているうえ、ゲーム性もさらに高く、インタラクティブなものになるという。ストーリーは、見えない体と不思議な能力を持つ主人公が「真実の愛」を探していく、シリアスな恋愛ドラマ。もちろん今回も、平山綾、初音映莉子、藤崎奈々子、佐藤江梨子を始めとする人気アイドルたちが多数出演しているぞ。開発を行うのが、ＰＳでインタラクティブムービーの秀作『ＡＬＩＶＥ』を手掛けた、ゼネラル・エンタテインメントであることにも注目しておきたい！

▼右のシルエットが主人公。実写とＣＧが、まったく違和感なく合成されているのだ。

▲コマンド選択画面。グラフィックの美しさには、ぜひ注目してほしい。

ARMORED CORE2

●フロム・ソフトウェア ●ACT ●春予定 ●価格未定

衝撃のリアルさと迫力を体感せよ！

前作『ARMORED CORE』の戦いから半世紀後、人類はＡＣ１時代を上回る、激しい企業間紛争に突入していた。コアとパーツを組み合わせたオリジナルの戦闘メカを作って、さまざまなミッションをクリアしていく『ARMORED CORE 2』。今回は、新たに公開されたプレイ画面を紹介しよう。画面を見れば一目瞭然のように、「ＡＣ２」では、画面表示される項目が格段に増えている。これは単なる飾りではなく、戦闘時に自機やその周辺の状況を知るための貴重な情報源となるのだ。たとえば、高温のマップの中で自機の機体温度を考えながら戦うケースなどでは、より戦略性高いプレイが要求されることになるぞ。

なお、これらの画面表示項目は、ユーザーの好きなようにデザイン変更することもできる。メカ好きにとっては、たまらない魅力となりそうだ！

▶すべての項目を表示した状態。単なる飾りではなく、実際に機能すると いうから驚き！

▼標準的な表示。カスタマイズも可能だ。

▼ＡＣ２では、ＡＣに装着するパーツの種類も格段に増えているぞ。

ETERNAL RING エターナルリング

●フロム・ソフトウェア ●RPG ●3月4日 ●価格未定

空間世界の疑似体験を実現！

ＰＳ２初のＲＰＧとして注目を集めているのがこの、『ETERNAL RING』。プレイヤーは、「不帰の島」という、魔法の力が眠る島を舞台に、６体の竜を封じつつ、「エターナルリング」という指輪の謎を解き明かしていくことになる。本作の要となるのは、装着する指輪によって、使える魔法が変わるという「指輪システム」。「闇・光・土・火・風・水」の６属性に分けられる、魔法石を自分好みに合成して指輪を作成する、戦略性の高いシステムだぞ。

▲魔法効果など、ビジュアル面も、ブラシュアップされているようだ。

◀初公開された竜との遭遇シーン。続報に期待

マジカルスポーツ 2000甲子園

●魔法株式会社 ●SPG ●7月予定 ●価格未定

人気高校野球ゲームシリーズがPS2に！

全国4000以上もの高校の中から、任意の学校を選び、高校野球の頂点をめざしていく野球ゲーム。プレイ時のアクション要素のほか、自チームの球児の育成といったＳＬＧ的な要素も絡んでくるのが特徴だ。これまではＰＣやＰＳで人気を博してきたが、本作『2000甲子園』は、ＰＳ２で開発されることでさらにパワーアップ。ビジュアル面が大幅に強化されるのはもちろん、ゲーム性も大きく進化することになりそうだ。

◀スライディング時の

▲ＰＳ２になることで、ゲーム性はどのように進化するのだろうか!?

マジカルスポーツ GoGo Golf

●魔法株式会社 ●SPG ●8月予定 ●価格未定

手軽な操作でダイナミックなゴルフを！

「異色のゴルフゲーム」との呼び声が高いのが、この『ＧｏＧｏＧＯＬＦ』だ。プレイヤーはまず、クラブとショットの目標地点を設定。すると、イメージスウィングがシャドウで表示されるので、ここで実際のスウィングを開始し、キャラの動きがシャドウと重なる瞬間にボタンを押す。この簡単な操作で、迫力満点のショットが実行できるのだ。もちろんPS2ならではの表現力で細かく描き込まれた、美しいコースにも注目！

◀独特の操作方法が、なによりの特徴だ。

▲宙を飛ぶボールの迫力だけでなく、流れる雲などの背景にも注目！

マジカルスポーツ キラーバス2

●魔法株式会社 ●SPG ●10月予定 ●価格未定

これがほんとのバスフィッシング！

ルアーを使用したバスフィッシングの醍醐味を、とことん追求する、釣りゲーム。３月に現行ＰＳソフトとして発売される「キラーバス」の続編にあたる作品だが、水中でバスが大暴れする様や、ルアーの挙動などが、リアルかつ大迫力で表現されるのは、ＰＳ２ならでは。また、派手なエフェクトや、コマンド入力システムを採用することで、単なる「バス釣り」ではなく「バスとの格闘」が楽しめる１本になるぞ！

▲こちらは、現在開発段階のゲーム画面だが……

◀最終的には、このレベルに仕上がる予定だ。

PICK UP INTERVIEW

エニックス 『ＯＳＴＯＲＹ』

ソフトウェア企画部主任 齋藤陽介氏

――エニックスの参入第１弾となる『ＯSTORY（ラブストーリー）』。実写ものＡＶＧを参入第１弾に選んだ理由とは……!?

PS2で実写ゲームの新境地を

ＰＳ２では、「ようやく本当の３Ｄ－ＣＧの時代がきた」ということばかりが言われますが、実は、はじめて実写をテレビや映画と同等のクオリティで扱えるマシンでもあるんです。量的にも、クオリティ的にも、インタラクティブ性を考えても――ＰＳ２が実写ゲームの新しい境地を切り開くマシンであることは間違いありません。

そもそもその呼ばれ方自体が、どこか偏見をもって見られがちな「実写ゲーム」ですが、ＰＳやサターンの時代にやっと出てきたばかりで、まだまだ創成期であることを考えると、今後の可能性は、むしろＣＧ以上に大きいはずです。

ですから、今回の『ＯSTORY』も、これまでの実写ゲームに対する偏見を取り除くような作品にしていたいと思っています。監督をはじめ、キャスティングも最高のスタッフで取り組みましたし、ゲームとして新しい試みも随所に取り入れています。

たとえば本作では、「天使からもらった矢」を射ることで、女の子の心の中を表示することができます。また、プレイヤーが任意に切り替えられる「マルチアングル」や、プレイヤーがちょっかいをだした時に、女の子がスムーズにリアクションするムービーなども楽しめます。他にも、女の子が実写で踊るダンスゲーなど、ミニゲームもいくつか入っています。従来のAVGでは、選択肢を選ぶばかりで、プレイヤーは「受け身」でしたが、これらのちょっとした工夫によって、より能動的に、インタラクティブにプレイすることができるようになるんです。

ユーザーの皆さんも「実写だから」と食わず嫌いをするのではなく、ぜひプレイしてみてください。誰だって夢は「実写」で見るわけだから、きっと楽しんでいただけると思いますよ。

XFIRE ―クロスファイアー―

PS2ならではの機能をフルに活用！

特殊部隊の一員として、それぞれ特技を持つ4人とチームを組んで、任務に立ち向かう3D・ACT。任務中には、サポートキャラからの状況報告をもとに、自分なりの作戦を立てて、敵と戦ってゆく。コンセプトが「爽快なACTをストレスなく楽しませる」というだけあって、複雑なアクションも簡単な操作で繰り出せるぞ。また、PS2ならではの機能が多く使用されているので、その性能をひと通り楽しめそうだ。

◀モーションキャプチャーでなめらかに動く

▲レーダーや弾数など、画面上の情報は、シンプルにまとめられている。

決戦

鳴り響くヒヅメの音のなか、采配を揮うのはキミだ！

コーエーの歴史SLGのノウハウと、PS2のパワーが合体したら？　戦国合戦SLG『決戦』の登場だ。「合戦」とは、戦国時代の集団戦闘のこと。1600年の「関ケ原の戦い」から物語は始まり、プレイヤーは、徳川軍か豊臣軍、いずれかの総大将となって、数々の合戦場での勝利を目指していく。細かな人物設定が生む人間ドラマのほか、豪華絢爛な甲冑に身を包んだ武者たちが、1画面に数百名もひしめきあう様は必見！

▲以前お伝えしたとき以上に、騎馬隊の動きもリアルになっているのだ。

◀武将のグラフィックも、さらに美麗に！

PS2 MILLENNIUM　NEW SOFT CATALOG

スカイサーファー

スカイサーフィン+PS2パワー=超爽快！

専用のボードを装着し、空中へダイビングする――欧米で生まれた新しいスポーツ「スカイサーフィン」。これを題材に作られたのが『スカイサーファー』だ。高度数千メートルの空中で行うアクロバットアクションや、パラシュートによる着地の正確さで、ポイントを競っていくゲームになるぞ。空中でのリアルな浮遊感や、アクロバットの爽快感は、まさにPS2だから実現したもの。かつてない感覚を楽しめるのだ。

▲こんな感じで空中ダイブ。空を舞うなんて、鳥になったような気分!?

◀人工的に浮力を発生させてのトリック練習も。

鉄拳 TAG TOURNAMENT

グラフィックがスゴいだけじゃない！

『鉄拳』シリーズの人気キャラクターたちが、2対2のタッグバトルを繰り広げるのが、この『鉄拳TAG TOURNAMENT』。アーケードで人気を博した格闘ゲームの移植タイトルだ。「チェンジボタン」によって、キャラをパートナーと交替させることで、タッグバトルを展開していくのだが、このパートナーとの交代という要素が、1対1の戦いにはなかった駆け引きや、新たな戦略性を呼ぶことになるぞ！

◀ステージ上には花も追加されているぞ。

▲開発は順調に進行中。アーケード版をも超える仕上がりになる!?

PICK UP INTERVIEW

コーエー『真・三國無双』

ソフトウェア事業部 ソフトウェア4部 主任
小笠原賢一氏

――『決戦』や『麻雀大会』と並んでラインナップされているコーエーの『真・三國無双』。画面こそまだ公開されていないものの、実は開発は着々と進められている。その壮大なゲーム内容を直撃取材！

まさに「PS2ならでは」の新感覚アクションゲームに！

『真・三國無双』は、PSで発売したFTG『三國無双』の続編にあたる作品です。しかし、本作は、格闘ではなくアクションゲーム。世界観や登場キャラクターこそ同じ「三国志」をモチーフにしていますが、ゲーム内容はまったく違うものになるんです。

およそ800m四方の広大なフィールドの中で、敵味方の軍勢が戦いを繰り広げます。プレイヤーは、この戦場で1人の武将を操作し、自軍を勝利に導いていきます。『決戦』では、軍団を指揮して「集団」対「集団」の戦いを行うのに対し、このゲームでは、「集団」対「集団」の戦いの中で、個のキャラクター（プレイヤー）が戦況を判断しつつ、どんな活躍をするかが重要になるわけです。

なにしろステージの大きさが大きさですから、プレイヤーがいるのと別の場所で予期せぬ事態が起こっていたり、進むルートによっては敵に出会わないことすらあります。もちろん、ステージには平原や渓谷、城などさまざまなシチュエーションが用意されていますし、ステージ中に登場する馬に乗ってすばやく移動したり、また馬に乗ったまま戦うなんてことも可能になります。さらに、プレイヤーが戦闘に勝って武勲を上げることで、武将が仲間になるというシステムも採用しています。これらの要素により、同じフィールドを何度でも、違った遊び方ができるようになりますし、自由度が高く、かつ戦略性に富んだゲームになるんです。それでいて操作は、4つボタンによるシンプルなものですから、アクションが苦手な方にも楽しんでいただけるはずです。来年1月ぐらいには、何らかの情報を出していきたいと考えていますので期待していてください。

★1999.12.2~2000.2 世間的には2000年、だけど、やっぱりこの年末年始も…

ソニー・コンピュータエンタテインメントの ミレニアムタイトル12本

ゲームで暮れたい1999年、ゲームで明けたい2000年

ゲームゲームゲーム!

1999.12 歳末大プレイ中!!

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

おめでとう！ PS発売5周年記念!! というわけではないかもしれないけど、12月のSCEIはもう、信じられないような大攻勢!! 大作RPGから大作RCG、大作音楽ゲームに大作PZG、力の入ったタイトルだらけなのだ。この勢いが1月まで続くのだから、驚きは2重だよね。紹介しきれなくて、1本抜けてるくらいだ（陳謝）。

レジェンド オブ ドラグーン
12/2
●価格/¥6,800（CD4枚組）
●ジャンル/RPG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）

ビブリボン
12/9
●価格/¥4,800
●ジャンル/ETC
●対応周辺機器/DS（AC非対応）

グランツーリスモ2
12/11
●価格/¥6,800（CD2枚組）
●ジャンル/RCG
●対応周辺機器/MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

クラッシュ・バンディクーレーシング
12/16
●価格/¥5,800
●ジャンル/RCG
●対応周辺機器/MC（1～3ブロック）、AC（DS対応）、MT、NC

LOVE&DESTROY
12/16
●価格/¥5,800
●ジャンル/ACT
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、AC（DS対応）

XI[sái] JUMBO
12/22
●価格/¥4,800
●ジャンル/PZG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

2000.1~2 新春大プレイ予定

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

おめでとう！ 2000年!! というわけではもちろんなく、どうしてこうかなぁと首をかしげたくなるような（笑）大攻勢は、年末年始をはさんで続きます。大作ポケステソフトに大作A・AVG、大作ACT!! 参りました、山元さんには！（誰？）

Pocketじまん
1/13
●価格/¥3,800
●ジャンル/ETC
●対応周辺機器/PS（15ブロック）、AC（DS対応）

BEAT PLANET MUSIC
1/20
●価格/¥5,800
●ジャンル/ETC
●対応周辺機器/MC（15ブロック）、AC（DS対応）

こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～
1/27
●価格/¥1,800
●ジャンル/ETC
●対応周辺機器/PS（15ブロック）
※『どこでもいっしょ』必須

CHASE THE EXPRESS（チェイス・ザ・エクスプレス）
1/27
●価格/¥5,800（CD2枚組）
●ジャンル/AVG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

アディのおくりもの
2/3
●価格/¥5,800
●ジャンル/PZG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

WILDROID 9（ワイルドロイド9）
2/10
●価格/¥5,800
●ジャンル/ACT
●対応周辺機器/MC（1ブロック）、AC（DS対応）

かなり本気で、これはトンテモナイことなんじゃないかと思う……

これ、マズイんじゃないかと思うんですよ、山口さん（SCEIプロモーション企画部・DPS担当）、いやいや、マジメな話。だってねぇ、12月が7本に1月が5本で、2月の頭にも1本でしょ？ どうしよう。この間、DPSは4冊しか出ないんですよ、Dまで数えても6冊でしょ。ね？ マズイ理由がわかってもらえたと思うんですけど……というか、僕自身がタイトル忘れちゃいそうだもん、どれか1本くらい（大ウソ）。ちょっと忘れないようにしようと思って、こんなページ作っちゃいました。しかも、となり（←）がPS2の特集ページ。『レジェンド オブ ドラグーン』『GT2』なんか、どっちのハードだか間違えそうなグラフィックかもしれない。いや、屍担当の山口さん（山口さんは『俺屍』の御担当でもありました）の担当タイトルは大丈夫でしょう、間違えようがないから（ごめんなさい）。別にいいんですけどね、個人的には、この年末年始は『×××』に決めてるから（哺乳類としては下等だけど、そうとう高度な技術で作られたアレ）。

しかしスゴイことになってますよね、この年末年始、SCEIは本気ですね。本気でゲームを発売しますよね。PSだけ持ってれば、他にいらないんじゃないかなぁ、あ、あと、ポケステ。こっちも会話したり、ゲーム作ったりで、そうとう忙しい。

ほら、もう僕もトシだから、ついつい昔のこと思い出すんですけど、PSの発売当初なんて、なんでこんなにタイトル少ないの？って、雑誌作る身としては逆の悩みを持ってましたからね。「ゲームはやっぱり●●でしょう」なんてカゲ口叩かれたり、僕なんかあからさまに「裏切り者」呼ばわりでしたよ、えぇ、そりゃもう。親戚のオジサンオバサンも「あいつはソニーのファミコンなんて、よくわかんないものの仕事してる」なんて言ってたし。よくわかんないのはアンタだって！ それがたった5年で「ゲームはプレイステーション！」、うちのオジサンもオバサンも「あの子は本当にいいお仕事をさせてもらってる」って、感謝してるくらいですから。近所で『GT2』の帽子かぶってたら、ちょっとしたヒーローでしたよ、先月（苦笑）

ま、なにはともあれ、1999年もPSで暮れて、2000年はPSで明けそうで、DPS的には本当にめでたいお正月になりそうです。ありがとうございます。ねぇねぇ、マジな話、PS2って、さ来年発売でもいいんじゃないですか？ （副編のヒゲ）

PlayStation
ポケステでトロとお話し
どこでもいっしょ
母ってなんだろうニャ?
?
あ、そこのお父さん、トロとお話ししないかニャ?言葉を教えたり、秘密のお話ししたり。名刺交換すれば知らない人ともすぐ友達。いっしょに連れてると大人気まちがいなしニャ。
絶賛発売中
お話しゲーム
3,800円
©1999 Naughty Dog, Inc. Developed by
UNIVERSAL

ジングルベルも聖者の行進も童謡さえもゲームにします。好きなCDの音に合わせてコースが変わる音楽アクションゲーム登場。年末はパーティーでリズムにノリノリノリノリね。

音楽アクション
4,800円

UNIVERSAL

冬はみんなで
どこビズリクラャンボ

XI JUMBO

V

あのクラッシュがレースになった。しかも今度は4人で遊べる。クラッシュの頭は空っぽだけどレースの中身は本格そのもの。年末は家族で楽しくクラッッッッッシュだ！

絶賛発売中 レース 5,800円

NAUGHTY DOG

冬はみんなで
どごどズリクラャンボ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
GARAGE
"PlayStation"

PlayStation
くらえ、ジャンボサイコロ
XI[sai] JUMBO™
あの知能格闘ゲームが大きくなりすぎて帰ってきた！相手にジャンボサイコロを落とす爽快感は格別。落とされた時のむかつきも格別。みんなでやれば盛り上がり確実。
絶賛発売中
知能格闘ゲーム
4,800円
©1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code ©1999 Naughty Dog
characters TM & ©1999 Universal Interactive Studios, Inc. Licensed by
NAUGHTY DOG

冬はみんなで
どこビブリクラャンボ
SONY
GARAGE
"PlayStation"

ついにできたを。

koei
アタマ
から
ツマサキ
まで、キミのセンス次第。
Oh! QT!
ファッションエンタテインメント
That'sQT
ザッツキューティ
プレイステーション版：4,800円
2000.1.27 IN STORES
ストリートの流行、お好みどおりに。
WOW!
★流行の発信はあなたのショップから
★"流行"のフクザツ系を表現！
インタラクティブ・テイスト・システム
街をゆくキャラのキビシイ視線にチェックされまくり、
ニュ・モードが誕生する！
モード最前線のショップをめざせ
★ストリートでイメージをキャッチ！
キャッチ・イメージ・システム
★ドキドキ！ライバルデザイナーと
ファッションバトル！
ショップのアイテムは全部キミのオリジナル！
なんと33,000種類をデザイン可能！
CATCH!
It's a Battle!
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045 561 8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http //www.koei co jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

ついにできたを。
KOEI
史上最強の猿が、ここにいる。
西遊記
さいゆうき
お買得価格で傑作・話題作をどうぞ。充実のPlaystation the Best!
the Best
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
将星録
¥3,800
歴史シミュレーションゲーム
三國志V
¥3,800
シミュレーションRPG
封神演義
¥2,800
麻雀大会II
Special
¥2,800

冒険には、パートナーが必要だ。

イメージキャラクター　松田 純

メインキャラクターデザイン
山田 章博

メインテーマ曲
[作詞・作曲・歌]
タケカワ ユキヒデ
MAGIC GOKU
マジック ゴクー
「西遊記」オリジナル・サウンドトラック
●発売中・2,500円（税込）KECH-1164

好評発売中

観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍！
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」！三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」！
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ———。

●プレイステーション版：6,800円　PocketStation™に対応／DUALSHOCK対応

●西遊記 完全攻略マニュアル／福気・監修 価格 1,200円 4-87719-749-4　●西遊記解体新書／マジック・モンキーズ編 価格 1,400円 4-87719-737-0

[プレイステーション・ザ・ベスト ラインナップ]
信長の野望 天翔記:¥3,800／信長の野望 覇王伝:¥2,800／太閤立志伝Ⅱ:¥2,800／三國志Ⅳ:¥3,800／Winning Post 3:¥2,800

きみの冒険とともに伝説は姿を変える。
ZILL O'LL
ジルオール
中世ファンタジーRPG、その情報
プレイするたびに無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開。
末弥 純が描く美しき英雄たちが、いま、中世ファンタジー世界へと旅立つ!
●好評発売中 プレイステーション版:6,800円
メインキャラクターデザイン©末弥純
[攻略本]ジルオール完全攻略マニュアル 好評発売中 価格:1,500円 [イメージソング]「Same night,same face」Fayray (ANTINOS RECORDS)
信長の野望 for WonderSwan 限定ギフトパッケージ
絶賛発売中
WonderSwan
"WonderSwan本体(スケルトン・ブルー)"と"信長の野望"をセットで!
なんと!
セット定価・通常合計価格¥9,000→
初回出荷限定
特別価格 ¥6,800
さらに!! 「攻略マニュアル」がもれなく付いてくる!
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL 045-561-8000(テレビゲーム専用) TEL 045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■"WS"および"WonderSwan"は株式会社バンダイの登録商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)

人が腰をぬかすプログラムを書きたいカラ

ふるいつきたくなる美麗CGを描きたいカラ

愛と感動にみちたシナリオを書きたいカラ

夢、かたちにしたいカラこわしたい

カッコイイ3D特殊効果を作りたいカラ

ゲームを作る仕組みを考えてみたいカラ

1本のゲームで世の中を変えてみたいカラ

そんなキミが欲しいカラ。

[開発スタッフ募集]

募集職種

①ゲームソフトプログラマー
②ゲームソフトプランナー
③ゲームソフトコーディネーター
……プレイステーションなど家庭用ビデオゲーム機用ゲームソフト・ネットワークゲームソフトのプログラミング、シナリオ制作、プロデュース、工程管理・マネージメント

④3DCGツールプログラマー……3DCGプログラムツール開発、アセンブラ経験者歓迎

⑤3DCGデザイナー……ゲーム用CGの企画・開発[使用ソフトはソフトイマージュ、エイリアス、ライトウェーブ等]

募集要項

資　格／専門・短大卒以上 30歳位まで ※ゲーム業界での経験3年以上の方

給　与／経験・能力・前給などを考慮の上、当社規定により優遇いたします
基本給 20万円以上 ※報奨金制度導入済み、来年度より成果重視型給与体系に変更予定

待　遇／昇給年1回、賞与年2回(98年実績7.3ヶ月)、交通費全額支給、社会保険完備、
諸手当(住宅・家族・役職・時間外)、従業員持株制度、財形制度、退職金制度、利子補給制度、
独身寮、社宅、伊豆保養所ほか

勤 務 地／横浜市港北区日吉(東急東横線日吉駅下車 徒歩5分)

勤務時間／フレックスタイム制度 コアタイム 11:00〜16:00(1日標準勤務時間7.5時間)

休日休暇／完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季休暇、年末年始休暇、有給休暇(半休制度あり)、慶弔休暇、特別休暇、
リフレッシュ休暇、育児休暇(年間休日128日)

応　募／希望職種を明記の上、履歴書(写真貼付)・職務経歴書及び ②ゲームソフトプランナー ⑤3DCGデザイナーを
ご希望の方は、以下のものを下記宛てにご郵送ください。
②ゲームソフトプランナー…企画書(5枚以内、書式・内容自由)／⑤3DCGデザイナー…CG作品(FD、MO、ビデオ可)
履歴書・職務経歴書は不返、作品は選考後ご返却いたします。

締　切／2000年1月31日必着

送 付 先／〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　(株)コーエー 総務部人事課「開発スタッフ募集 D」係

問合せ先／TEL.045-564-3111　総務部人事課 児玉

会社概要

設　立／1978年7月25日

売 上 高／114億1,100万円(99年3月期)

株式上場／東証二部

代 表 者／代表取締役 襟川恵子

関連会社／株式会社コーエーネット
株式会社エルゴソフト
KOEI CORP.(アメリカ・サンフランシスコ)
北京光栄軟件有限公司(中国・北京市)
天津光栄軟件有限公司(中国・天津市)
株式会社コーエーコリア(韓国・ソウル特別市)

資 本 金／84億9,805万円

経常利益／28億6,300万円(99年3月期)

従業員数／445名(99年11月末現在)

事業内容／パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲーム機用
ソフトウェアの企画・開発・販売
書籍およびCDの企画・制作・販売

開発商品／「信長の野望」シリーズ、「三國志」シリーズ、
「大航海時代」シリーズ、「WinningPost」シリーズ、
「アンジェリーク」シリーズ、「もんすたあ☆レース」シリーズ、
「ジルオール」、「WIN BACK」、「封神演義」、「ジーワンジョッキー」ほか

ついに できたを。

ついにできたを。

koei

BOOKS

信長の野望 烈風伝 マニアックス

『烈風伝』の膨大なテータとシステムをかつてない規模で解説。全キャラCG完全掲載、秘匿データやコマンド解析、全イベント発生条件などを収録。マニアに贈るこだわりの完全保存本

シブサワ・コウ監修 ポジティブボイス・編
A5判 ●2,200円 4-87719-744-3

プレイステーション版／ドリームキャスト版

ジルオール 完全攻略マニュアル

超大作中世ファンタジーRPGのすべてを公開。シナリオ徹底ガイド、イベント、モンスターなど網羅。登場人物のプロフィールガイドつき!

TEAM-INFINITE・監修 A5判
●1,500円 4-87719-743-5

プレイステーション版

ジルオール キャラクターズ白書

100人以上のキャラクターのエピソードや、世界観を詳しく解説。

TEAM-INFINITE・監修 A5判
●1,300円 4-87719-767-2

プレイステーション版　12月下旬発売予定

スペクトラルブレイド 公式ガイドブック

スペクトラル最新作フレイド」のすべてをコンプリートガイド。

コーエー出版部・編 A5判
●1,200円 4-87719-768-0

12月下旬発売予定　プレイステーション版

©1999 IDEA FACTORY

スペクトラルフォース キャラクターズ裏書

最新作『メイマイ』『ブレイド』を含むシリーズ全登場キャラ300名以上の裏設定を解明。

コーエー出版部・編 A5判
●1,650円 4-87719-754-0

©1997～1999 IDEA FACTORY

～純情で可憐～メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝 公式ガイドブック

各美少女キャラとの㊙イベント発生条件を完全ガイド!

コーエー出版部・編 A5判
●1,200円 4-87719-753-2

プレイステーション版

©1999 IDEA FACTORY

探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に コンプリートガイド

傑作アドベンチャーゲーム最新作を完全解析! エンディングまでの捜索ルートなど、すべての謎を解明。迷宮事件のカギを明かす完璧な攻略ガイド!

©1999 DATA EAST CORP

メガロマニア・編 A5判
●1,300円 4-87719-759-1

プレイステーション版

西遊記 解体新書

意外と知られていない全100話の物語を、ダイジェストとイラストで一挙公開する本格入門書! 便利な用語集つき!

マジック・モンキーズ編 A5判 ●1,400円
4-87719-737-0

西遊記 完全攻略マニュアル

ゲーム「西遊記」の主人公たちのプロフィール、隠しアイテム入手法、戦闘テク、イベント発生条件、設定資料集まで凝縮!

福気・監修 A5判 ●1,200円
4-87719-749-4

プレイステーション版

バロック 歪んだ妄想 オフィシャルガイドブック

カルトな人気を誇った名作ゲームのPS移植版を完全解析した、唯一の攻略ガイドブック!

超音速・編 A5判 ●1,400円
4-87719-755-9 ©1999 STING

プレイステーション版

大航海時代IV PORTO ESTADO ハイパーガイドブック

7つの海を舞台にした冒険ロマンを徹底攻略するオフィシャルガイド。キャラクター解説や交易法、百戦百勝の戦闘法、詳細なデータを満載。

フクザワ・エイジ監修 A5判 ●1,300円
4-87719-752-4

プレイステーション版

ウイニングポスト通信 Vol.2

コーエーが贈る大好評の競馬ファンブック、第2弾!『WP4』のやりこみ情報や読者自慢の最強馬対戦など、誌面がさらにグレードアップ!

コーエー出版部・編 B5判 ●980円
4 87719 745-1

Winning Post4 最強配合理論

競馬SLGの決定版に登場する配合理論を一挙公開! 最強馬生産のためのノウハウや初公開マスクデータも充実!

メインステイブル・編 A5判
●1,600円 4 87719-751-6

プレイステーション版

CD

痛快チャイニーズファンタジー、CDドラマ化!

封神演義 全3巻シリーズ

NOW ON SALE
●LEVEL-I KECH-1152
●LEVEL-II KECH-1153
●LEVEL-III KECH-1154

キャスト 伊藤健太郎、氷上恭子、子安武人、冬馬由美 ほか
テーマソング 氷上恭子(鄧嬋玉)

岡崎武士のオリジナルイラスト入りグッズWプレゼント!

©岡崎武士

TRADING CARD GAME

絶賛好評発売中!
歴史トレーディングカードゲーム
三国志赤壁大戦
●スターターデッキ(60枚入り) 1,500円
●ブースターパック(10枚入り) 400円

歴史トレーディングカードゲーム
三国志赤壁大戦 入門ガイド
●B5判 600円
※このブックレットは「三国志赤壁大戦」を販売しているお店でお求めください。

赤壁大戦構築済みデッキ『覇王の進軍』『孔明の秘略』
絶賛好評発売中!
●各57枚入り 1,350円

特報!! 新エキスパンション開発中! 乞うご期待!!

©長野剛

開発：株式会社コーエー／販売：株式会社やのまん ●この商品のお問い合せ先／株式会社やのまん：TEL.03-3625-7033

BOOK
歴史トレーディングカードゲーム
三國志赤壁大戦 公式ガイドブック
コーエー出版部・編 A5判
●2,000円 4-87719-757-5

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコンゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■カードゲーム・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■CD・書名に付した商品番号はご注文の際ご利用ください。■CDの価格は税込みです。■CDの販売はユニバーサル ミュージック株式会社です。

通信販売 お近くにお取扱い店がない場合は(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
お問い合わせは 0120-55-3594 (ゴーゴーサンゴクシ) (月～金10:00～12:00／13:00～17:00 祝日は除く)

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

DPSソフトレビュー

12月11日～1月13日のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

世間はクリスマスだ年末だと騒いでいますが、雑誌の人間が一番忙しいのはこの時期。みんな、レビュアーたちの魂の叫びを聞け。

Soft

今回のレビュアー

ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

なんでもゆうこ
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記2』

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

猫イドム
●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田
●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス[illegible]
●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きで小島監督ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ
●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。おやつに牛丼を5杯食べる。
好きなソフト『トルネコ2』『ダビスタ'99』

平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半、カンクロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

本郷直樹
●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学6年。職業フリーター。ゲームは1日6時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき2』『To Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事♡

Reviewer

ウォルフ中村
我が家では今でもDOSマシンのパソコンが現役で働いています（笑）。となると気になるのが2000年問題。でもよほどのことがない限り、まだ使い続ける予定です。それなりの対処はした上でですけどね。

なんでもゆうこ
またまたイラストが変わってますね～。ところで私のイラストは、なんでコソコソしてるんだろう。夜中にコッソリ会社にやってくるからなのか、はたまたみんなにいじめられて逃げ出してるところとか。

かわち山田
年内に引っ越しを予定しているのですが、年末進行で忙しく、部屋探しもままならない状況。まぁ、なんとか見つけたけどさ（審査中）。でも、この時期の引っ越しはちょっと無謀だったと、少し反省。

本郷直樹
この間、妹より先に風呂に入ったら怒られました。なんか雑誌で変なことを書いているので、友だちに紹介できないとも言われました。…なんかしいたげられるのが似合うキャラになってきたなあ。

イラスト／しおやてるこ

グランツーリスモ2

■SCEI ■RCG ■12月11日 ■¥6,800（CD2枚組） ■MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

人気RCG第2弾。ライセンス試験の項目が60に増え、さまざまな新要素も追加された。登場する車は500車種以上。

前作の魅力はそのままに、車種やコースなどが大幅にボリュームアップしている。ダートでの走りなど新たに覚えるべきテクニックもあるが、ライセンスを取るうちに習得できるので心配は無用だ。ただライセンス試験後のリプレイをカットできない（スキップは可能）、記録を出したあとの名前入力が面倒（カーソルが最初から「決定」の位置にあれば…）、モードによってはセッティングや記録をセーブできないなど、一部のシステムには疑問が残る。前作同様"車のシミュレーター"という要素が強いため、"純粋なレースゲーム"を期待している人には合わないかも。 **95**

GTモードでは、マシン本体からパーツまでものすごい数の品ぞろえで、何を買ったらいいか迷っちゃうほど。自分なりのマシンセッティングやチューンナップが思う存分楽しめますね。ライセンスを取得するのが難しくて（前作よりは簡単）、難問の山にうんざりしちゃう人もいるかも。ほかのRCGよりもリアルなぶん、ストイックでもあるので、ストレスも感じるけど、単にレースだけ遊ぶこともできるから、あまり車に詳しくない人も心配いりません。セーブはやや長めで、読み込みも多いのが難点だけど、洗練されたデザインはマジでカッコイイ。もうメロメロです。 **85**

最初から購入できるマシンや、できることが多く、マニアックすぎて初心者は最初に何をしていいか困るはず。GTモードでは最初に買うマシンが重要になってくるので、よけいに困るかも。でも、裏を返せば奥が深くてやり込み要素が多いということだけどね。だから、前作のファンなら問題なし。マシンの数は豊富だし、たくさんレースはあるしで、長期間遊べてお得感があります。ただ「ゲーム」として見るとスピード感がイマイチな部分も。あと、グラフィックも前作より、よくなっているようだけど、前作ほどのすごい衝撃はない。車好きなら購入して損はないはず。 **85**

とにかく車種が増えました。外車が大幅に増えたのもうれしいですが、実在のGTカーやル・マンカー、さらには非常にレアな旧車、名車が中古車として登場するのには感激です。こうした車はゲーム中でも入手困難（出現時期が限られていたり、プレゼントカーだったり）なので、もう、車集めに夢中です。不満点は、せっかくダートが追加されたのに、GTモードでは勝っても何ももらえない（ワンメイクも）ことや、レースに馬力制限ができたことで、レース出場が作業的になりがちなことくらい。でも、耐久も意外と楽しかったし、車好きにはたまらないゲームでしょう。 **95**

ヴァルキリープロファイル

■エニックス ■RPG ■12月22日 ■¥6,800（限定版¥9,800）（CD2枚組） ■MC（2ブロック）、AC（DS対応）

エニックスが放つ新作RPG。ヴァルキリーとなって仲間を集め、神界戦争に勝利するのが目的。技とスキルをうまく使うことが重要。

地上界で戦いつつ、同時に神界で活躍できるキャラを育てる点がおもしろい。宝を探すダンジョン探索やコンボを見つける楽しみのある戦闘も○。ただ、位置合わせが微妙で会話するのも大変、精神集中や決め技など早送りできないシーンが多いといった部分は残念だ。武器は壊れることがあるが、それを調べるには1人ずつ装備画面を見るしかない（戦闘中に攻撃内容が変わり気づくことはある）のも不便。アイテムの並び替えもできないし。とはいえ魅力を感じているのも事実（私は数十回もセーブ＆ロードを繰り返し試行錯誤しながらプレイした）。いろんな意味で惜しい。 **65**

仲間を育てて神界に送り出すっていうアイデアは斬新なんだけど、最初からしなくちゃいけないことが山積みでちょっとパニックに。ゲーム序盤にもう少し手順やヒントが与えられてもいいのになあ。でも、キャラ育成っていうはっきりした目的があるおかげで、経験値稼ぎもそんなに苦にならないのはいいところ。一生懸命育てたキャラと別れるときはつらいけどね。戦闘はテンポよく進んで、決め技コンボが決まると壮快感たっぷりです。ただ、ダンジョンで道がわかりにくいのと、キャラクター画面での作業が整理不足でいろいろ面倒くさいのが気になりました。 **80**

独特なシステムは、序盤に説明があるものの、最初はちょっととまどう。あと、ダンジョンのトラップに難易度が高いものがあるのも気になるかな。でも、ちょっとダークな物語と、神話をもとにした世界観は私好みだし、ACT要素の強い戦闘もプレイしていて、とても楽しい。特に連続で攻撃をヒットさせるコンボは、武器や呪文の種類などでタイミングが変わるので、コンボを探す楽しみなどがあり奥が深い。読み込みが速く、操作性もまずまずで、戦闘は避けることが簡単と、プレイ中のストレスが少ないのにも好感が持てる。年末のRPGはこれで決まりでしょう。 **95**

アイテムを装備できるキャラのわかりにくさやパーティメンバー以外の仲間の育てにくさなど、確かにシステム面のツラさはあります。でもそのマイナス部分を差し引いても、おもしろいです。北欧神話をベースにした世界観、いろいろ考えながら戦える戦闘など、このゲームならではというオリジナリティが随所に感じられる作品です。キャラの説明を兼ねた生前、魂の存在で戦う死後、神界での戦いと、3段階ある舞台設定にはハマることうけあいです。難を言えば冒頭部の話が長すぎることです。もっと分割して、ツカミのテンポをよくしてほしかったところですね。 **90**

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

スペクトラルブレイド

■アイディアファクトリー■RPG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

シリーズ最新作。『フォース3』後の世界が舞台。装備品によって戦闘時の技が変化するシステムが特徴。

ヒロポン
「装備によって使える必殺技が変わる」というシステムはおもしろい。人間のエゴや原罪を描いたシナリオも、凝っていてオイラ好みです。でも、演出がショボい…。オープニングのアニメーションも、特別な戦闘前にインサートされるグラフィックも、シナリオにのめり込ませるための手助けはしていない。「FF」みたいにやり過ぎる必要はないけど、一枚絵のグラフィックだけじゃ、あんまりだよ。

70

トモザ
『スペクトラルフォース』と同じ世界のRPG。戦闘のときに3人でパーティを組むのに1人しか行動できないのは違和感を感じたッス。主人公サイドはまだしも、敵キャラのグラフィックはカッコよくないですね。経験値が100たまるたびにレベルが上がるシステムはサクサクプレイできて好感が持てたッス。でも、戦闘中にも道具を使えるとよかったですね。装備によって変わる必殺技はいい感じッス。

70

チョコボスタリオン

■スクウェア■SLG■12月22日

『コレクション』にも収録されている作品の単体版。チョコボの配合を繰り返し、最強の血統を目指す。

平田洋
この手のゲームの王道をしっかり押えた、手堅いデキ。最終的には優秀な血を見いだしつつ、ああでもない、こうでもないと地道な確認作業になるあたりも、ブリーディングものの醍醐味でしょう。ただ、競馬のように実際の血統をイメージするモデルがあるわけではないので、その血統の特徴を地道に調べていくのはかなりの手間。そこにやりがいを感じられるなら、文句なしにオススメ。

80

トモザ
チョコボの皮をかぶった狼といった感じの奥深～い血統構成SLG。チョコボ好きという理由だけでプレイするとツライかも。『ダビスタ』では、あまりできなかった父系の血統を重ねることができるのは素直にうれしいッス。でも、配合を計画することが父系を作り出せることによって単純に2倍は難しくなりましたね。配合理論やパラメータも『ダビスタ』とは違う点は新鮮でよかったッス。

80

チョコボコレクション

■スクウェア■ETC
■12月22日■¥7,800(CD3枚組)

チョコボが主役のゲームを3本収録したお得なソフト。新作2本に加え旧作『チョコボレーシング』を収録。

平田洋
このセットだけのオリジナル『ダイスDEチョコボ』は基本的にはモノポリー。味付けがしっかりされていて、とっつきはかなりいい。ルールも簡単で、大人でも子どもでも楽しめそう。動作も軽く、ストレスがなく、ボードゲームとして珠玉のテキだと思える。これに『スタリオン』『レーシング』がついてこの値段は、かなりお得。画面をきれいに作りすぎ、見にくくなってしまったのが唯一の欠点か。

85

トモザ
『ダイスDEチョコボ』の短時間で遊べるお手軽さはいいッスね。でもストーリーモードの敵が、まだ手に入らない攻撃魔石を使ってガンガンじゃましてくるのはくやしいですね。ルートを分岐できる切り替えポイントは戦略性が高まってよかったッス。でも背景上派手な色が多いので長時間プレイはツライ。レース物、育成SLG、ボードゲームの3本が入って、この値段。チョコボ好きなら買いですね。

80

TALL∞(トール・アンリミテッド)

■テクノソレイユ■PZG■12月22日■¥3,800
■MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、(4ブロック)

塔を建設することが目的のPZG。4色のブロックを転がし、色を合わせて増殖させ、塔を高くしていく。

PON
立体的に色を合わせていくという発想と円形のステージが、絶妙にマッチした思考PZG。ルールもシンプルだし、操作も非常に簡単です。最初は理解するまでにちょっと時間がかかるけど、コツを覚えてくるとかなりハマっちゃいます。しかし、2人プレイモードがないのはやはりさびしい。中毒性は抜群なだけに、対戦でも遊びたかったですね。あと、多少のストーリー性もほしかったかな。

75

TAC☆
ゲームオーバーとなるリミットが迫ってくるペースが速く、かなり忙しくブロックを動かし続けることになる。難易度はちょっと高めでプレイ感覚は直感型アクションPZGというところ。ブロックの移動やフィールド内で結合に使える色はかなり制限されているので、連鎖を組む戦略性は薄いかも。でも、¥3,800という低価格だし、PZGが好きな人なら、しっかり値段分は楽しめるっすよ。

75

悠久幻想曲3 Perpetual Blue

■メディアワークス■SLG
■12月22日■¥5,800
■MC(2ブロック)

『悠久幻想曲』シリーズ第3弾。自立育成システムにより、仲間たちがそれぞれの意志で行動し、成長する。

なんでもゆうこ
平日の行動がリアルタイムになったせいで、1日1日に時間がかかりすぎちゃうんだよなあ。仲間は命令を聞かないで勝手なことをしまくるし、うまく育成していくのは至難の技。そんなわけで、もともと難易度が高めに作られている戦闘では、気を抜くとすぐにボコボコにされちゃうんです。ポリゴンのキャラも意見が分かれるところだろうしね。イベント数が多いのはウレシイけど……。う～ん。

65

城イドム
育成SLG、RPG、AVGの要素がミックスされているのは悪くないと思うが、それぞれが中途半端。キャラの育成は行動コマンドが選択しにくく、手間もかかって、ちょっと面倒。RPG風の戦闘は戦略性は薄いし、AVGばりの会話シーン(選択肢もあり)も止め絵が中心で、イマイチ盛り上がらない。会話シーンのしゃべりが豊富なのはうれしい。キャラに愛着がわけば、楽しめるかも。

60

牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ

■コナミ■TBL■12月25日
■¥4,800■MC(2ブロック)

ボードゲームに競走馬育成の要素をミックスしたTBL。牧場の経営をしながら馬の育成をしていく。

トモザ
競馬の世界をまったく知らなくて、初めてプレイする人は、馬という題材についてわけがわからないかも。でも、生産、育成はボードゲーム向きのお手軽さになっているので、すぐに覚えられるッス。最下位からの逆転優勝という要素が少ないので、貧富の差が激しくなる後半はダレてくることも。でも、支払いと収入が逆転する可能性がある「ちょうだいウィーク」の存在が救いになっていますね。

80

本郷夏樹
一般のボードゲームに比べ、操作性や展開の速さは抜き出ていて、誰でも気軽に楽しめる好作品です。隠し要素であるボタン連打による調教やレースへの干渉も対戦を盛り上げるのに成功してます。しかしあまり専門的にしない工夫がされているとはいえ、競馬という題材のため、詳しい人間のほうが有利というジレンマを抱えているのは否めません。必勝パターンが見えやすいのも残念なところ。

80

ロビン・ロイドの冒険

■ガスト■AVG■1月6日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

謎解きとアクションが融合したAVG。調べる物体をさまざまな角度から観察できるシステムが特徴。

PON
ポリゴンキャラはかわいくないけど、世界観や雰囲気は味があって◎。オブジェクトを回して調べる探索システムは楽しいし、謎解きも程よい難易度でよくできてます。ただ、クリックによって進行するので、ポイントを見つけられないとそこで行き詰まってしまうのが難点。しかし最大の問題は全2話というボリュームのなさ。途中に何度も挿入されるミニゲームよりもシナリオを増やしてほしかった。

65

バリオス海老原
仕掛けを解く際には、オブジェクトを360度回転させて、注意深く観察して調べなければなければならない点が、AVGとして、本作をよりおもしろくしている。物語やBGMにも好感の持てる内容だったが、ある程度話や謎解きが進んだところでセーブしないと、それまで行ったことが反映されず、ロードしたときに、同じイベントや謎解きを繰り返すことになるのは、多少の不親切さを感じた。

75

COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)

■バンダイ■A・AVG
■12月22日■¥6,800■MC(1ブロック)、AC(DS対応)

ヴァンパイアから市民を守るA・AVG。モンスターになった人々を救助し、人間に戻すのが目的。

ウォルフ中村
移動時に障害物に引っ掛かりやすい、敵に囲まれると続けて攻撃されるハメになる(一応、全員を同時に振り払えれば脱出できる)、体力回復アイテム以外はすべて拾うしかない、持ち物がいっぱいのときにアイテムを見つけてもその場で使えない、と不便に感じる要素が多々ある。パズル性は高いが手応えがあって楽しめたし、マルチエンディングや2周目以降でイベントが追加される点もいいのだが。

65

バリオス海老原
操作方法や仕掛けの解き方など、某A・AVGと同じシステムだが、ぎこちなさが目立った。でも、装備している2種類の武器をすぐに交換できるなど、いろいろ工夫してあるのは好印象。おもしろいのは、ザコ敵であるヴァンパイアを殺すだけでなく助けられるという点。麻酔で眠らせたあと、人間に戻すと、アイテム購入に使う資金の獲得が可能で、展開を楽にすることができるのは好アイデア。

70

Hyper Value2800シリーズ 花札

■コナミ■TBL■1月13日
■¥2,800■MC(1ブロック)、DS（AC非対応)

全国で花札勝負をしながらデコトラを飾り付けしていくTBL。シリーズ内でお金のデータ交換ができる。

ヒロポン 花札でお金を稼いで、デコトラをバージョンアップさせていくソフト。ゲームの内容は「こいこい」と「花合わせ」。全国を巡って各地方で勝負するんだけど、どこでもメンバーが同じというのは残念。移動する意味はあるんだろうか？　あと、自キャラの顔は、同シリーズの麻雀と同じように変更できたほうがよかった。オイラは自キャラにそっくり（ヒゲに丸グラサン）だけど、愛着がわかなかった。 **65**

城イドム 操作性やルール設定機能などは問題ないし、花札としては及第点。ただ、ストーリー仕立てのモードが「花札で稼いで愛車（トラック）を飾っていく」というだけなのは物足りない。その点も含め、全体的に演出部分が弱すぎると思う（もっとも定価が安いので、そう不満は残らないが）。あと、主人公をトラック野郎に見立てた設定のため、この「オヤジ臭さ」が合わない人だと、引いてしまうかも。 **70**

Hyper Value2800シリーズ 麻雀

■コナミ■TBL■1月13日
■¥2,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

麻雀に勝って人に好きな衣装を着せていく、いわば"着衣麻雀"。稼いだお金をシリーズ内で交換可能。

ヒロポン 麻雀でお金をためて、お洋服を買って麻雀でビリのヤツに着せ替えさせて…。しかも、男に女の格好(その逆もアリ)までできちゃう！　コンセプトは大好きです。核となる４人打ちの麻雀部分が、しっかり作られているのは好印象（相手が無茶なツモを引いたりはしない)。ゲーム内でためたお金を使って、シリーズのソフトで遊ぶタネ銭にできるアイデアもよい。このお値段でこの内容ならお買い得でしょ。 **70**

平田洋 着せ替えとか声優さんのフリートークCDとか、麻雀に勝って手にしたお金で購入できる「ごほうび」は完全に好みが分かれるところ。だがしかし、勝つことでコレクター性のあるごほうびを入手できて、なおかつ個人成績もきちんと残ると、プレイヤーのやる気をあおる根本的な部分は、実にしっかりと用意されているので、遊んでいて問題なく楽しい。気軽に麻雀を楽しみたいならオススメ。 **80**

峠MAX G

■アトラス■RCG
■1月13日■¥5,800
■MC(2ブロック)、2P対戦可

「峠」を舞台にしたRCGの最新作。「ストーリー」や「KINGBATTLE」など、さまざまなモードがある。

城イドム RCG定番のモードはひと通りそろっているし,ドリフトの反応は非常にいい。「峠の走り屋」を意識した世界観はなかなかイカす。ただし、前方の見通しがきかないため、コースを覚え込む必要がある。また、ちょっとした操作でドリフトをしてしまい、あわてて制御することや、細かい調整が要求され、壮快さが損なわれる場面も。パッドコントローラの操作性はイマイチ。ネジコンでの攻略が望ましい。 **60**

かわち山田 モードやシステムなど、基本的に前作とほとんど同じ。１度でも同シリーズをプレイしていれば、マニュアルなしでプレイできるのは○。その反面、新鮮味が薄いのは否めない。新しく加わったジムカーナモードは、普通のタイムアタックとあまり変わらない印象。せめて、ストーリーモードにもう少しやり込み要素があればもっと楽しめたのに。操作性はよく、読み込み速度も遅くないだけに残念。 **65**

サモンナイト

■バンプレスト■S・RPG
■1月6日■¥5,800■MC(１ブロック)

召喚師となって異世界を旅するS・RPG。主人公が４人から選択可能で、それぞれ異なる物語が展開する。

バリオス海老原 タクティカル形式の戦闘が展開されるS・RPG。地形の段差などによるダメージ変化や、召喚による攻撃など、この手のゲームにあるべき点は満たしている。でも、とりあえず「ある」というだけで物語を進めるAVG部分にしても次の戦闘までのつなぎという印象が大きい。しかし戦闘後、獲得した経験値は各キャラへ振り分けられるので、戦闘で育てることより、勝つことに専念できるのはよかった。 **60**

PON グラフィックがかわいらしく、色使いも優しくてグッド。ストーリーはAVG、戦闘はSLGという作りもわかりやすくて◎。ストーリー部分が長い気がするけど、世界観に感情移入できるなら楽しめると思います。戦闘システムは自由度も戦略性も高くていいです。ただ、戦闘のバランスがイマイチなので、プレイの仕方によっては勝てないことも……。画面切り替えが遅いのも気になりましたね。 **75**

Pocketじまん

■SCEI■ETC■1月13日
■¥3,800■PS(15ブロック)

ビキニギャル!

自分だけのゲームを作成できるソフト。デザインしたゲームは、ポケステで遊ぶことができる。

平田洋 初めから用意されているゲームをまず遊んで、それらをちょこちょこアレンジしているうちに、気がつけば自分でゲームが作れるようになっているっていう導入は、親切でいい。ただ、自分でイチから作るのは、けっこう大変。で、ネタバレしてる自作のゲームをプレイしても楽しくないので、誰かに楽しんでもらうために製作にはげむことに……。そこにおもしろみを感じられないと、つらいかもね。 **70**

TAC☆ それほどたいしたものは作れないんだけど、一発ネタを考えるのが楽しいかも。3Dダンジョン限定とはいえ、工夫しだいでしっかりしたRPGにもできそうだし。このゲームがなにより優れているのは、メッセージを伝えるツールとしてのポケステの可能性を広げていることにあると思うっすよ。曲や絵が入って選択肢のあるお手紙って感じでポケステを渡すなんてのも、かなりワクワクするでしょ!? **90**

Tactical Armor Custom ガサラキ

■バンダイ■SLG■1月13日
■¥5,800■MC(１ブロック)

同名のTVアニメが原作のSLG。思考回路を進化させる成長システムと、オートで展開する戦闘が特徴。

バリオス海老原 人気TVアニメの世界観を取り入れた、オリジナルストーリーが展開するのだが、10年後の世界とはいえ、原作の世界観からかけ離れすぎているように感じた。また、戦闘時の視点が見にくく、何が起きているのかよく分からない。さらにTAの戦闘力を左右するマザーボードや思考チップの組み合わせに対する、ゲーム内での説明が少ないなど、SLGとしてシステム的に不親切な部分が多かった。 **55**

TAC☆ 戦闘をサポートする機体制御システムの育成という要素は、アニメでのTAの設定にも合っていて、かなり魅力的。だけど、残念ながら、プレイしていて実際の戦闘にそれが反映されているのが感じられないのだ。戦闘中のTAの動きはただウロウロしているばかりで、ロボットものとしても、カッコよく見えないのがツライ。アニメでは添え物だったTAの活躍が見られると期待していたのに…。 **55**

その他のソフト ～ピックアップ～

実況パワフルプロ野球'99決定版

■コナミ■SPG■12月25日
■¥5,800■MC(2～15ブロック)、AC(DS対応)

『'99開幕版』に最新データを搭載したシリーズ最新作。99年シーズン終了時のデータをすべて網羅。「サクセス」にも新イベントが追加された、まさに『決定版』。

DIRT CHAMPモトクロスNo.1

■メディアリング■RCG
■1月6日■¥5,800■MC(2ブロック)、AC(DS対応)

自然と闘うバイクレース、モトクロスの世界をテーマにしたRCG。天候によって変化する路面や、コースにあわせたセッティングが勝負のカギ。

スーパーロボット大戦EX

■バンプレスト■S・RPG
■1月6日■¥2,000
■MC(1ブロック)

「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」収録の１本が単体で、お安くなって登場。PS独自の要素が搭載されてさらにお得になっている。

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2

■スパイク■RCG■1月27日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

４人同時対戦が可能になって、熱いバトルが楽しめるRCG。今回は80以上のコースで遊べるほか、自分でコースが作れるエディットモードが採用されている。

シーバス1-2-3 ～DESTINY 運命を変える者～

■ジャレコ■A・RPG■1月13日
■¥5,800■MC(1ブロック)、PS(9ブロック)

「電撃コミック　ガオ！」で人気のコミックを原作にしたA・RPG。FTGの要素を採用した戦闘では、仲間がAIによる独自の判断で行動する。

今夜も千両（ドル）箱!! 2000

■イースリースタッフ■SLG
■1月13日■¥5,800
■MC(1ブロック)

同名のTV番組をゲーム化。「自腹１万円パチンコ勝負」を再現した「バトルモード」に加え、攻略のための「シミュレーションモード」なども収録。

HEIWA Parlor! PRO ルパン三世Special

■三井物産／日本テレネット■SLG
■1月13日■¥5,200
■MC(1ブロック)

本格派パチンコSLGのシリーズ最新作が登場。今回は「CRルパン三世X」と「ルパン三世V」を完全に再現。必勝モードとリーチギャラリーがある。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

ユーザーのみなさまへ

1999年10月7日の大阪地方裁判所の判決以来、「これで、中古ソフトでゲームを楽しむことができなくなるのか」という、中古ゲームソフト市場の消滅を危惧する声を多く聞くようになりました。

以前行った「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」で「撲滅」のことばが、皆さまに「中古そのものがダメ!」という印象を強く与えてしまいました。私たちの真意には、「ルールに基づいた中古販売であれば問題はない」ということが大きくあったのですが、多くの方に中古ゲームソフト市場そのものの廃止を求める活動と受け取られてしまいました。

あらためてお伝えいたします。私たちは、ゲームソフトの中古販売そのものに反対している訳ではありません。現在行われている無許諾の中古ソフト販売が持つ問題点を、皆さまにご理解いただきたいのです。そして中古ソフト販売の新しいルールを共につくりあげていけるよう環境を整えていきたいと願っています。

中古ソフトが、皆さまに支持されていることは私たちも十分認識しています。これは、何度使用したいわゆる中古ソフトであっても、内容となるプログラムデータは新品と全く同一で100%同じ楽しみ方ができるというデジタルメディアの特性により、安価で手軽に楽しめるからです。

一方、私たちメーカーは日々ソフトづくりに励んで、皆さまに更なる楽しさをお届けすることを使命と考えています。より喜んでいただけるゲームソフトを創り続けるためには開発資金の回収の機会が必要であり、これは'ゲームを買っていただく'という皆さまの行為によってはじめて得られるものです。しかし、現在の無許諾中古ソフト販売(もちろん、中古ソフト販売店が自身でつくりだした仕組みであることから)においては、この機会が一切ありません。メーカーが回収できない仕組みとなっているのです。

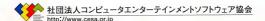
無許諾の中古ソフト販売のしくみを見直し、ユーザー、販売店、ソフトメーカー、それぞれの誰もが納得できる新しい中古ソフト販売の仕組みをつくること、これが私たちの主張です。

皆さまに、新しく楽しいゲームソフトをどんどん提供できるよう、また中古ソフトも安心して楽しんでいただけるよう、一日も早くこの問題を解決したいと思っています。

あわせて皆さまのご期待に添えるよう販売店の方々と充分に理解し合い、ご協力を仰ぎたいとも願っております。

ユーザーの皆さまより、私たちの主張に対するご理解とご協力が得られますことをあらためてお願い申し上げます。

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会
http://www.cesa.or.jp

◀初参加という、神奈川県のエミヲさん。このコーナーでは、「ものは試し」で送った記録が大化けすることもある。専用コントローラ部門の入賞、おめでとう！

記録争いを中心に、ＰＳが大好きな読者のガンバリをさまざまな形で発表していくこのコーナー。『ＸＩ〔sái〕ＪＵＭＢＯ』や、『ＧＴ２』といった超人気シリーズの最新作でも、記録を募集していくので、これらのシリーズのファンは要チェックだぞ。この年末年始はＰＳゲームの記録作りに精を出して、きたる2000年を〝キミの年〟にするべくがんばってみよう！

熱き情熱が生み出した好記録の数々を大発表!!

1999年の最後を飾る今回の「ＤＰＳコロシアム」では、11月20日（消印有効）でしめ切った募集種目の最終集計結果をドーンと発表していくぞ。『Dance Dance Revolution 2nd ReMIX（以下：DDR２）』をはじめ、好記録がたくさん届いているので、応募したキミは要チェック！

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 DDR2（「ARCADE MODE」のHARDのBASICでスコアの高さを競う。選択する曲と曲数の制限はなし。コントローラの連射機能は使用禁止。）

優勝：内藤シェル（兵庫県） 253,344,400点

この大記録を出すときに選択した曲は、「Stomp to my beat」、「GET UP'N MOVE」、「I believe in miracles」、「STEP BATTLE #3 20,november」、「PARANOIA MAX」の５曲。使用コントローラは、パッドコントローラ。

2位：来た！（大分県） 248,117,800点（使用コントローラは、パッドコントローラ）

3位：ぱくまん（福岡県） 242,216,800点（使用コントローラは、パッドコントローラ）

4位：殺剧！舞荒剣（宮城県） 240,856,300点（使用コントローラは、パッドコントローラ）

5位：本間和明（愛知県） 240,422,500点（使用コントローラは、パッドコントローラ）

6位の記録…240,299,500点
7位の記録…240,151,700点
8位の記録…238,983,100点
9位の記録…238,850,100点
10位の記録…238,605,700点
11位の記録…238,332,900点
12位の記録…238,085,500点
13位の記録…237,768,700点
14位の記録…236,340,300点
15位の記録…236,311,300点
20位の記録…234,374,300点
30位の記録…231,430,700点
40位の記録…227,698,100点
50位の記録…183,304,900点
60位の記録…169,187,700点
（参加者：75名）

特別発表 DDR2（「ARCADE MODE」のHARDのBASICでスコアの高さを競う。選択する曲の制限はなし。コントローラの連射機能は使用禁止。）

●専用コントローラ使用でのトップ3
1位：寺山悠行（秋田県）……232,212,300点
2位：佐藤弘章（大阪府）……231,629,300点
3位：中村彰利（神奈川県）……231,430,700点

●特別集計部門Ｂ（男性30歳以上）でのトップ
1位：小野一章（富山県）238,332,900点（デュアルショック）

●特別集計部門Ｄ（女子中高生）でのトップ
1位：花吉佳子（大阪府）228,495,300点（パッドコントローラ）

●特別集計部門Ｅ（女性一般）でのトップ
1位：小畑真紀（兵庫県）225,797,100点（パッドコントローラ）

●3曲設定で出された記録のトップ
1位：石渡文裕（東京都）183,304,900点（デュアルショック）

最終発表 ポップンミュージック2（「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「BEGINNER」でスコアを競う。）

優勝：ヒメノ（兵庫県） 1,790,743点（パッドコントローラ使用／特Ｄ）

中間順位の記録
2位の記録……1,787,941点
3位の記録……1,787,573点
5位の記録……1,779,522点
10位の記録……1,745,346点
15位の記録……1,687,571点
（参加者：22人）

特別発表 ポップンミュージック2（「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「BEGINNER」でスコアを競う。）

●専用コントローラでのトップ
1位：大山光（埼玉県）……1,779,522点

●特別集計部門Ｂ（男子30歳以上）でのトップ
1位：あおねこ（北海道）1,697,889点（専用コントローラ使用）

●特別集計部門Ｅ（女性一般）でのトップ
1位：吉田裕子（北海道）1,494,535点（専用コントローラ使用）

最終発表 ポップンミュージック2（「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「FULL」のスコアを競う。）

優勝：プーニン・Ｋ（静岡県）3,533,047点（使用コントローラは、パッドコントローラ）

中間順位の記録
2位の記録……3,491,145点
3位の記録……3,436,035点
4位の記録……3,426,526点
5位の記録……3,410,713点
10位の記録……3,177,988点
（参加者：16人）

特別発表 ポップンミュージック2（「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「FULL」のスコアを競う。）

●専用コントローラ使用のトップ
1位：エミヲ（神奈川県）……3,436,035点

●特別集計部門Ｄ（女子中高生）でのトップ
1位：高梨繭衣（神奈川県）3,491,145点（パッドコントローラ）

最終発表 俺の料理（3分クッキングモードで「大衆食堂」のスコアを競う。）

優勝：河野智晃（兵庫県） 141,120点

優勝した河野さんの記録の詳細は、レベルはグルメ、人数35人、☆の数は12個、というもの。ちなみに、人数だけの記録の中では、ＳＳＲさん（大阪府）による、37人が最高だったぞ。

◀悠薬みんとさん（東京都）のおハガキ。このように、公認される２つの記録を書いてくれた場合は、自動的に高いほうの記録を集計に加えているぞ。

VOL．125オリジナルグッズプレゼント当選者：マルチのヌイグルミ・本多昭隆（神奈川県）。 ※たくさんの応募、ありがとう!!

★そのほかの記録募集情報●『ＧＴ２』で「Single Player」の「Dirt Trial」にて「Pikes Peak Downhill」でのゴールタイムを競う。ハガキには『ＧＴ２（ルール②）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。●『ＧＴ２』で「Single player」の「Time Attack」にて「Motor Sports Land」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。ハガキに『ＧＴ２（ルール③）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。※どちらの種目も、車種、セッティングは自由。しめ切りは３月20日消印有効まで。記録確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴

今回紹介するのは『聖剣伝説ＬＥＧＥＮＤ ＯＦ ＭＡＮＡ』のバドをモデルにした人形だ（高さは、約6cm）。紙粘土で形を作ってから着色して仕上げてあるんだけど、額の髪の毛や、服の下からのぞく靴など、細かいところまでとても丁寧に作り込まれている。ちなみに、手に持ったフライパンは、取り外し可能になっているぞ。

バドの人形
大島 健吾（大阪府）

希望者にプレゼント

このバドの人形を、希望者１名にプレゼント。欲しい人はハガキに、「郵便番号・住所・氏名」と「バドの人形希望」を書いて、下の係まで。

応募先→「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り→１月15日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券をグッズ応募時のハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるのだ。

当選者の喜びの報告

Vol.117で紹介した、ＤＰＳ－Ｄ表紙娘のフィギュアを覚えているかな？　その号のプレゼント企画に当選した２名の読者が、実際に色塗りしたフィギュアを、当選した喜びの声をそえてお披露目してくれたぞ。

ラキ（東京都）

「色塗りの知識がなかったので作業は悪戦苦闘の連続でしたが、努力のかいあって、ヘタなりにマトモに仕上げられました。人形への愛着も増して、かなりハッピーな気持ちになれました（笑）」（ラキ）

大石嘉孝（岐阜県）

「今までプレゼント当選したことがなかったので感激です！　色塗りでは、顔や服の質感を出すのに苦労しましたが、逆にそのおかげでとても楽しめました」（大石嘉孝）

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：ＰＳゲーム関連の手作り作品も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちなど」をそえて、「ＤＰＳコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ろう。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントＯＫ」と書きそえよう。

正式募集種目の紹介

好きなゲームで自分の限界にチャレンジしてみよう！

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればＯＫ。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき１人分の、１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへのご意見もヨロシク!!

エントリーのルール

記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却)。以下の４種目の記録確認は、すべてメモリーカードだ。

新登場　ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ

ルール

「サバイバルモード」で時間無制限にて、勝ち抜き人数を競う。人数が同じ場合には、連鎖数の多いほうを勝ちとする。使用キャラは最初から選べる誰でもＯＫ。

申請記録

『ぷよぷよ～ん』と明記して「勝ち抜き数／連鎖数／使用キャラ」を書こう。入賞時にそなえ、出した記録（連鎖数など）は手もとのメモリーカードにも残しておこう。

しめ切り▶2月20日消印有効

特別賞品も提供！

この種目では、コンパイルさんのご厚意で提供された『ぷよぷよ』シリーズのイラストレーター・戸部淑さん直筆のサイン入りイラスト色紙を、上位５名にプレゼントするぞ。超貴重な品だけに、ファンの人はぜひがんばってみよう！

新登場　グランツーリスモ2

ルール

「ARCADE MODE」での「Single Player」の「Time Attack」で「Midfield Raceway」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。車種、セッティングは自由。

申請記録

『ＧＴ２（ルール①）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。メモリーカードには記録だけでなく、原則としてリプレイも残しておこう。

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中　XI [sái] JUMBO

ルール

「ひとり!!」モードの「タイムリミテッド」で、スコアを競う。使用キャラは自由。このタイトルでは、これ以外のルールでも今後いろいろと募集をかけていく予定だ。

申請記録

『ＸＩ ＪＵＭＢＯ（ルール①）』と明記して「記録／使用キャラ」を書こう。メモリーカードには、スコアはもちろん、原則としてリプレイもセーブしておくこと。

しめ切り▶2月20日消印有効

新登場　クラッシュ・バンディクーレーシング

ルール

「ひたすらトライアル」で「ひとくいばなテンプル」と「ホネホネかいていトンネル」それぞれのトータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる８人の誰でもＯＫ。

申請記録

『ＣＢＲ（ルール①）』と明記して「選択コース／記録／使用キャラ／使用コントローラ」を書こう。できればメモリーカードに申請記録のゴーストもセーブしておこう。

しめ切り▶2月20日消印有効

『ＧＴ２』『ＸＩ [sái] ＪＵＭＢＯ』『ＣＢＲ』の３タイトルでは、今回募集を開始した種目以外にも、いろいろなルールで正式募集をかけていく予定だ。これからの展開にも期待してほしい（なお、『ＧＴ２』は欄外でも募集をかけているので、お見逃しなく）。

DPSならではの〝特別集計部門〟も用意！

たくさんの参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表するぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男子30以上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…　（掲載予定：１月20日消印有効までVol.137で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬

参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に1000円」、49～20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈呈）。

▶静岡県　小林ナルさん：クチビルの色、血色悪いですよね。似合いますけど

▶秋田県　天野紗那さん：どうなんでしょうねぇ……いつくらいにくるんでしょうかねぇ？

▲神奈川県　千石ぶうさん：次回作「DASH2」に期待しましょう。わくわく。

▶宮城県　トモさん：この娘は持っている服全てがミニスカートっぽいですよね。まあ、似合うからいいんですけど。それにしてもミニスカサンタって誰が考えたんでしょう？　かなりHですよね。ミニのチャイナドレスもアレですけど……こっちの方がモコモコしている分、可愛いから着やすそうなので○でしょう。力強いハネも、コレくらいばらけててくれれば普通に見えるのでひと安心。カワイク仕上がってます。コレくらい小さいモミの木（作りモノではなく）も実際にあればいいのに。

▶東京都　柿人さん：眠たそうな眼でズバンといってそうな感じです。強いのか弱いのか判らないっていう。

▶北海道　栄都レイジさん：彼女、最終的には何になるんでしょうねぇ？　覚醒してかないと戦えないわけですし。

◀静岡県　珈琲りいさん：「ヴァルキリープロファイル」の戦闘は「テイルズ」の戦闘に近いです。かなり。コンボとか。アレが好きな人は買いでしょう。

◀東京都　ばらスィーさん：こういう風にグッと押し出しちゃうと……もう、暴力ですよね。

◀大分県　菜紙さん：彼女たち、現役のエレメンツはイロイロと動物入ってたりするだけに、幸せになって欲しいですよね。安心して眠れる世界。大事です。

▲滋賀県　柚生らうさん：さりげなく発売されてるゲームです。それなりなウワサを……。

▶東京都　皐月あひるさん：楽しそうです。パレードしそう。

▶徳島県　森赤浮さん：首にリボンも人気のひとつ？　ホケも？

▶北海道　七海優芽さん：ウサギのヌイグルミは立ちがいいんですよ

▶滋賀県　堅義維一さん：ボタンを外すのがドキドキな服ですよね。

▶北海道　あずまことねさん：ヒロインですから。目立ちます。

▶大分県　出光銀太郎さん：この2人は、どっちにしろいい味が出ていてステキなのでした。時間もかからないし。

▶静岡県　千兎次さん：今、実際にゲームの彼らの顔を見ると　かなりイメージが違うんですよね。ハガキパワーでしょうか～

▶滋賀県　仙蜻さん：葉鳳殿メンバーは全員カッコイイですよね。特に刀合成の過程はスピード感あふれる、素晴らしいデザインだと思われます。CGとかもカッコイイですしねぇ。

▲京都府　ゆず21号さん：ホエホエっと外歩いてそうです。

CGでバッチリ！

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！　データでの応募は基本的に受け付けません。

▶大阪府　MASさん：なんていうか……妙にシャワーシーンが目立ってますよね。いいんでしょうか？　笑。

◀滋賀県　佐倉都弥さん：装備を外してみるとかなりシンプルな衣装なんですよね。ゲーム業界では元祖ヘソ出しっぽいワケですけど。半パンですし。タダの。

◀京都府　ポリエステルさん：サボテン君はこうしていじくったりできるんですかねぇ？　というか……基本的には鉢植えだから、そこから抜きっぱなしだと涸れちゃうハズなのに……出歩いてたし。うーん。かなり謎です。しかも、イロイロと世界の謎について知ってるようなそぶりだし。可愛いだけじゃないっていうのにやられちゃった人も多いはずです。きっとね。「しめしめ。ダマされてやがる」って影でほくそ笑んでるんですよ。笑。なんかちょっと恋人くさいところもあるし。

▲岐阜県　砂目さん

▲静岡県　南さつきさん：今さらプレイするとかなりはまりますよ。1家に1枚。

▶京都府　水蛇慎吾さん：擬人化されちゃうとメフェストも使い魔として酷使できなさそうで、笑。彼女がこういう風に見えるような世界になって良かったですよね。過去は……かなりアレですから。

▲福岡県　くめた夏緒さん：格好悪いですしね。ポーズとか。

▲京都府　藤本明十さん：その悲しき眼の先には何が

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは183 ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号184 ページ参照。④：

▶愛知県　藤崎あずかさん：主役は……知らないですねぇ……あの衣装じゃないと。笑。イロイロありますが、ガンバってくださいね。

▶サハライワリさん：どんなストーリーになるんでしょうねぇ？　自由度とかどんな感じに仕上がってるんでしょう？　むふっ。

▶東京都　のぶすけさん：最初はどうしちゃったのかと思うような間延びしたボイスなんですが……慣れてきちゃうと良くなっちゃうんですよね。

▶北海道　古川緋色さん：そうですよね。お話とキャラと、全てが絡まってくれないと心にグッと来にくいデスからね。続報、期待しましょう。

▶北海道　士二郎さん：ちょっと大人になった彼らのクリスマスパーティ。まあ、サンタ役は恵まれないそこにプレゼント届けてたりしてそうです。

▼山梨県　森ノ夜藍さん：この２人のチグハグっぷりと仲良しっぷりと気持ちの切り替えの速さにはなかなかついていけないですが、可愛いので○。

▲千葉県　さわだ愛さん：さて、今回はどんな風になって行くんでしょう？　ドキドキ感は少ないですけどね。AVGですし。

▼神奈川県　練冴久遠さん：仲間になるキャラは40人以上。お気に入りのキャラは絶対にいますよね。パーティ組むのが楽しいのです。

▲宮城県　フォレストさん：もう少し彼女が臆病で行動力がなかったら……お話は始まらなかったかもしれません。

◀三重県　東本夕夜さん：今リメイクするなら、ビジュアルシーンとかバリバリですかね？　顔グラフィックとか？

▼愛知県　蒼夏サトさん：やり尽くすのは大変ですよね。とりあえず、いくつかED見て、終わらせた気になるとか。

▲大阪府　柚田ユキさん：カッコイイです。なんていうか、落ちていきながらワザを出しているみたいで。配色もグーですよ。ぐー。

▼大阪府　今村カオルさん：いつどんなイベントが起こるか判らないですからねぇ。ついつい、町に立ち寄ってみたりして。

▲滋賀県　民てる戸さん：不思議なシステムです。何度も戦闘を繰り返すのが好きな人は、もうメロメロでしょう。絶対に。

◀栃木県　めるるんさん：彼女、ヒロインだけに、いいイベントあるんですよね。とりあえず見ておかないと。

◀秋田県　天野護那さん：彼女やクラウドはもう他のゲームで登場しないんですかねぇ。『エアガイツ2』とか。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。来年は……どうなるんでしょう？

▶青森県　くめた夏緒さん：PS2なら移植可能ですよね。どう考えても。前向きに対応して欲しいモノです。

◀宮城県　トモさん：前作までの『聖剣』はどちらかと言えばキャラ重視なゲームだったんですよね。ソレが今回の『聖剣LOM』では一転して、世界観重視の作りになっていたので、戸惑った人も多かったと思います。ボボイ、セーフポイントとしているのに……。

▶岩手県　[illegible]さん：髪の毛で見分けるのはどう考えても笑えるんですけど。コスプレとか見てもかなりグッと言っちゃいそうで怖いです。

▼埼玉県　咲良ばずるさん：ちゃんですよね。可愛がられてますよ。おばちゃんに。

▲東京都　亀遊楽さん：ギャップの激しいこと。楽しいんですけどね。ンパタタタ。

▶北海道　七海悟吾さん：なんていうか、悲しい宿命を背負っちゃってますから。カノンは。でも、このゲーム、シリアスなキャラとそうでないキャラの接点が微妙でちょっと混乱することもありますよね。アレだけ真面目なこと言っておいて、突然ギャグとか。まあ、ソレも魅力のウチのひとつなんですけど。

▲山形県　碧月佑さん：悲しい過去と、現在と。彼女の過去に関して、どういう展開になるのでしょうか？　気になります。

▼長崎県　くり同盟さん：なんていうかズバームな視点です。

▲秋田県　天野護那さん：夜が綺麗ですよね。このゲーム。

封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。５CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあれはいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Cど」係

感動！のハイスピード・ファンタジー
君だけの物語が紡がれる
新作ネットワークRPG、
2000年3月開始！
今なら付属のハガキを送るだけで、
無料でパンフレットを
プレゼント！
悪を斬れ！
NetWork R.P.G. LIGHT SAVERS
BRIDE OF BLADE
ライトセイバーズ 剣の花嫁
イラスト：安曇雪伸
ストーリー紹介
光剣暦9999年。封印の地レガリアに、霊帝（おうてい）が復活した。レガリアを支配した霊帝は、ストラガルス大陸西方全域の侵略を開始、
霊帝の侵攻を止めることは誰にも出来ず、世界は虐げられし人々の嘆きに満ちあふれていた。
だが、希望はあった。
神具（しんぐ）。神々から授けられ、世界の危機を幾度も救った世界最強の力。
秘めらし『ギミック』を解放すれば、剣は神光の刃、『光剣』にすらなる神の力そのもの。
その神具を授かりし、正義の心に燃えた若者たちが、世界各地から集まっていたのだ。
ネットワークＲＰＧとは？
ネットワークＲＰＧは数千人の人間が共にストーリーを作り上げていく遊びである。
郵便を使って遊ぶため、参加するために特別な道具は必要ない。
そして、みんなで作ったストーリーは他では味わえない感動があるのだ。
今なら無料でパンフレットが
『剣の花嫁』に興味を持った人には、今なら無料でパンフレットをプレゼント。
付属のハガキに、住所・氏名を書いてホビー・データに送れば、二週間ぐらいでキミの手元に届くぞ。
お友達の住所を書く欄もあるから、まとめて申し込もう！
参加案内パンフレット、『ネットプレス』には、『剣の花嫁』以外のネットワークRPGの情報も満載されているぞ。
※パンフレットの請求およびゲームの参加は日本国内の方に限らせていただきます。
※誠に勝手ながら、パンフレットのご請求はお一人様、一通限りとさせていただきます。
一人だけでは味わえない感動が、確かにここにある。
HOBBY DATA
有限会社ホビー・データ
〒220-0023
神奈川県横浜市西区平沼1-40-17
モンテベルデ横浜203
TEL 045-323-5320
（平日14:00～19:00）
FAX 045-311-8272
（24時間受付）

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

雪が降り積もる季節…。今、貴方の横には途中で投げ出したゲームが積もっていませんか？ ゲームもまた雪と同じで、時間と共にその魅力も溶けてしまうもの…。このプレイクエスチョンを読んで新鮮な内に楽しんでください。

筋肉番付Vol.1 ～俺が最強の男だ!～

今回は、コナミオリジナルの隠し競技と隠しキャラの出現条件を紹介！
番組オリジナルの興奮を超える競技で、どこまでもアツくなれッ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ここでは最難関な競技、"ハスラー"の【8 th Table】の攻略法を紹介。まず、ガイドラインの中心を黄色い玉の左ギリギリのところにセット。次に✚キーの左を小刻みに押して、キューを右に4回(ガイドラインが大きく動くヤツが1回目）動かす。あとは打点を左にして、パワーMAXで打てばOKだッ！ (ハム＆ゴー)

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ コナミ
	▶MC(2ブロック)

コレで完全制覇だ！『筋肉』すべての隠し要素を大公開!!

まず、隠しキャラの出現条件となっているゲームレベルはオプションで設定すること。また、各競技終了後のランキング画面では必ずセーブを忘れずに（そうしないと現行レベルの設定が次の競技で反映されないのだ）！ なお、下で紹介している「エキストラモード」は、「マッスルランキングモード」で各競技の一定条件をクリアすると出現するぞ。

▶各競技をクリアするには、集中力が重要。しかし、あまり力を入れ過ぎないように！

●ケイン・コスギ「筋肉番付」を語る
「筋肉番付」は僕自身、番組のイメージトレーニングに使えそうなほどリアル。読者の方も実際に体力トレーニングをしてから遊べば、番組中の僕の緊張感を体験できるんじゃないかな(笑)。

新たなチャレンジャー登場!! 隠しキャラ出現条件

大森 晃
お笑い界のアクションマン。アニマル梯団の「おさる」。ゲームレベル「よわい」でマッスルランキング全競技モードを優勝で出現。

藤原 喜明
関接技でおなじみの藤原組長といえばこの人。出現条件はゲームレベル「ふつう」でマッスルランキング全競技モードを優勝する。

松坂 大輔
プロ野球選手、西武ライオンズの「松坂大輔」。出現条件は、ゲームレベル「つよい」でマッスルランキング全競技モードを優勝する。

金剛くん
「筋肉番付」のマスコットキャラ。すべてのパラメータはMAX！ エキストラモードの6競技中いずれかの1競技を完全制覇で出現。

6競技のエキストラモード出現条件！ 力と技の限界にチャレンジだ！

ストラックアウト

出現条件 4種類のいずれかのバージョンでパーフェクトをとる

クリア条件付きでパネル（「5球以内で4枚打ち抜け」など）を打ち抜いていくタイプA(全9ステージ構成)。また、25枚のパネルを打ち抜き、ビンゴ数を競うタイプBなど、特殊なクリア条件が設定された2バージョンの競技が用意されているぞ。

キックターゲット

出現条件 2種類のいずれかのバージョンでパーフェクトをとる

ライトが点灯したパネルのみを打ち抜くことができるタイプA（点灯していない部分のパネルはボールを弾く壁となる。また、ライトの位置は、常に番号順で移動する）。さらに、通常とは違った独特なパネル配置が楽しめる2つのタイプを用意。

モンスターボックス

出現条件 跳び箱「20段」をクリアする

冷蔵庫・自動車・電話ボックス・フォークリフト……。「こんなもん本当に飛べるのか？」と思える…いや言えるような障害物が次々と登場する（高さの表現は「だいたい～メートル」など、かなりアバウト）。ちなみに、よい子は真似しないように注意！

だるま

出現条件 3種類のいずれかのバージョンでパーフェクトをとる

下部から上部に向かって順々にコマが大きくなっていて、それぞれのコマの大きさが均一でないバージョン（コマには金剛くんが描かれている）や、最初からすべてのコマの位置がずれているものなど4種類のタイプを用意。各種全3ステージ構成。

ブレインパニック

出現条件 全問正解

通常では「A、B、C、D～」や「1、2、3、4～」などの数字とアルファベットを答えていくブレインパニックだが、このバージョンではなんと「動物、花、野菜、家紋、魚名漢字、魚類～」など、"絵"や"図"で問題が出題されていく。

ハスラー

出現条件 ファイナルステージまで完全制覇

テーブルの上の的玉をすべてポケットに落としていくというルールは通常のハスラーと同じ。しかし、このバージョンのテーブルには"障害物"が設置されているのだ！ クッションやスピンなどを使った上級者のテクニックが要求されるぞ。

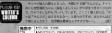
Q：この「筋肉番付」には9人の選手がいますが、ズバリ最強の選手は誰ですか？
A：最強の選手は文句なし隠しキャラの「金剛くん」（スタミナ、スピード、パワーがすべてマックス）。ですが、どんなにパラメータがよいキャラを使っても、ボタンを押すタイミングがしっかりしていなければクリアは難しいでしょう。最強キャラを決める重要なポイントは、プレイヤーの集中力ということです。

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

PSオリジナルシリーズとして展開する、“新”『サムライスピリッツ』。
今回は、早くも10人の隠しキャラクターを大公開するぞ！

キャラが総入れ替えとなった、今回のPS版『サムスピ』。キャラ的にも吉野凜花ちゃん（命名：よしりん）がツボをつきまくりなので、ウキウキしながらプレイしています。ごくごく個人的には、「やっぱ『サムスピ』は2Dだよなー」と思うのですが、みなさんはどう感じましたか？　世界観は最高なんですけどね……。（袋）

発売中 FTG	▶¥5,800　▶SNK
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(7ブロック)、2P対戦可

10人の隠しキャラクターの出現条件&コマンドを大公開!

ここで紹介する10人の隠しキャラクターは、いわゆる〝裏キャラ〟といわれる存在。その出現条件も、右の表が示すように〝対応する初期キャラのストーリーモードをクリア（コンティニュー可）すればOK〟というわかりやすいものだ。また、その中でも伊賀忍軍、朧衆、お侍、ゴロツキの4キャラは、必殺技（武器飛ばし技、秘奥義含む）を持たない〝シンプルなキャラ〟。そこで、今回の攻略は、刀馬を始めとする、6人の隠しキャラの必殺技コマンドを一挙掲載するぞ。また、COM戦でも役立つオススメ連続技も同時に紹介しているので参考にしよう。

◀対人戦や連続技というよりも、ストーリーそのものを楽しんでほしいゲームだ。

隠しキャラクター出現条件対応表

隠しキャラ	初期キャラ
九鬼刀馬	九葵蒼志狼
命	覇王丸
眠兎	乱鳳
陀流靡	七坐灰人
ター・ションマオ	臥龍
伊賀忍軍	服部半蔵
朧衆	サヤ
お侍	花房迅衛門
ゴロツキ	榊統士浪
無限示	十六夜夜血

九鬼刀馬【くきとうま】

素早く破壊力のある技で相手を圧倒できるぞ

さすがに影の主人公だけあって、基本性能は非常に高い。元の流派は同じものだが、蒼志狼が円を中心とした動きに対して、刀馬は線の動き……突進力のある技が多いのが特徴だ。それを象徴する技が、画面上から姿が消えるほどの猛スピードで突きを放つ「閃紅牙」。追加技である「閃紅牙・追〜天(地)」までを入れれば、ゲージ半分以上も奪うなど、威力も十分。序盤のCOM戦では、この技を連発するだけでもそこそこイケるぞ。ただ、連続技にならない上、ガードされると反撃必至。後半のCOMや対人戦では乱発しないように。あとは出の早い弱斬りや、リーチの長いしゃがみ強斬りでけん制しつつ、強斬りからの「鬼殺伍閃」を狙おう。この連続技は、ジャンプから狙うこともできるぞ。

▲「閃紅牙」コンビネーションは、「閃紅牙・追」までは連続入力、「閃紅牙・地(天)」は一瞬待ってから出そう

オススメ連続技
①強斬り→鬼殺伍閃・壱〜鬼殺伍閃・伍
②ジャンプ強斬り→強斬り→朧薙ぎ

	技名	コマンド
必殺技	閃紅牙(せんこうが)	↓↘→◎or△
	閃紅牙・追(せんこうが・つい)	閃紅牙or鬼神追刃ヒット時、↓↘→◎or△
	閃紅牙・地(せんこうが・ち)	閃紅牙or閃紅牙・追or鬼神追刃ヒット時◎+○
	閃紅牙・天(せんこうが・てん)	閃紅牙or閃紅牙・追or鬼神追刃ヒット時△+⊗
	鬼殺伍閃・壱(きさつごせん・いち)	→↓↘+◎+△
	鬼殺伍閃・弐(きさつごせん・に)	鬼殺伍閃・壱ヒット時→↓↘◎
	鬼殺伍閃・参(きさつごせん・さん)	鬼殺伍閃・弐ヒット時→↓↘△
	鬼殺伍閃・肆(きさつごせん・し)	鬼殺伍閃・参ヒット時→↓↘⊗
	鬼殺伍閃・伍(きさつごせん・ご)	鬼殺伍閃・肆ヒット時→↓↘◎+△
	鬼刃断・腕祓い(きじんだん・かいなはらい)※ガードくずし技	↓↙←◎(相手にガードさせると、下記の技に派生)
	鬼刃断・腕砕き(きじんだん・かいなくだき)	鬼刃断・腕祓いヒット時↓↙←◎
	鬼刃断・軀断ち(きじんだん・むくろたち)	鬼刃断・腕砕きヒット時↓↙←△
	鬼刃断・魂狩り(きじんだん・たましいがり)	鬼刃断・腕砕きヒット時←↓↙△
	朧薙ぎ(おぼろなぎ)	←↓↙△
	鬼神の構え(きしんのかまえ)	←↓↙◎
	鬼神の構え・踏(きしんのかまえ・とう)	鬼神の構え中に→→or→→
	鬼神の構え・退(きしんのかまえ・たい)	鬼神の構え中に←←or←←
	鬼神の構え・翔(きしんのかまえ・しょう)	鬼神の構え中にいずれかのジャンプ入力
	鬼神の構え・避(きしんのかまえ・さく)	鬼神の構え中に○
	鬼神烈衝(きしんれっしょう)	鬼神の構え中に○or鬼神流刃ヒット時→↓↘◎
	鬼神流刃(きしんりゅうは)	鬼神の構え中に△or鬼神連刃ヒット時→↓↘△
	鬼神剛刃(きしんごうは)	鬼神の構え中に⊗
	鬼神連刃(きしんれんは)	鬼神剛刃ヒット時
	鬼神閃紅牙・陽(きしんせんこうが・よう)	鬼神の構え中に→○
	鬼神閃紅牙・陰(きしんせんこうが・いん)	鬼神の構え中に→△
	鬼神追刃(きしんついは)	鬼神閃紅牙・陽or陰ヒット時○or△
	鬼神双刃(きしんそうは)	鬼神烈衝ヒット時→↓↘⊗
	鬼神終衝(きしんついしょう)	鬼神双刃ヒット時→↓↘○
	死神の構え(ししんのかまえ)	鬼神の構え中に←↓↙△
	死神連衝・絶(ししんれんしょう・ぜつ)	死神の構え中に◎
	死神連衝・極(ししんれんしょう・きょく)	死神の構え中に△
	流水の陣鬼連殺(りゅうすいのじんきれんさつ)	怒りゲージがある状態で△+○
武器飛ばし	烈水の奥義閃紅烈牙(れっすいのおうぎせんこうれつが)	怒りMAX時、→←↙↓↘→△
秘奥義	烈水の絶義鬼刻七陣(れっすいのぜつぎきこくしちじん)	ライフ赤点滅時、→↓↘→↓↘△

ター・ションマオ【たあ・しょんまお】

見た目に反してお手軽キャラ

裏キャラということで、名前は違うものの、技の性質そのものは臥龍と同じ。身体が大きく、攻撃力が高いわりに動きが素早い、連打技の「猫爪旋」&「虎爪嵐」が連続技にしやすいなど、とりあえず〝暴れる系〟の初心者にもオススメ。COMには、遠距離からの「雷蜂針」も有効だぞ。

▲「雷蜂針」でけん制後、「白兎脚」、「土龍突」の2択も有効。

オススメ連続技
①ジャンプ強斬り→強斬り→猫爪旋or虎爪嵐→豹牙or蝮牙
②しゃがみ強斬り→白鴨舞・一→白鴨舞・二→白鴨舞・三

	技名	コマンド
必殺技	猫爪旋(びょうそうせん)	◎を3回以上連打
	虎爪嵐(こそうらん)	△を3回以上連打
	豹牙(ひょうが)	猫爪旋or虎爪嵐中に↓↘→◎
	蝮牙(ふくが)	猫爪旋or虎爪嵐中に↓↘→△
	鉄牛体(てつぎゅうたい)	→↘↓↙←⊗
	白兎脚(はくときゃく)	走り込み中に◎
	土龍突(もぐらづき)	走り込み中に△
	雷蜂針(らいほうしん)	↓↙←◎
	皇蜂槍(こうほうそう)	↓↙←△
	大熊頭(だいゆうとう)	→↘↓↙←◎
	猪突砕(ちょとつさい)	大熊頭ヒット時、←↙↓◎
	大猴撲(たいこうぼく)	大熊頭ヒット時、←↙↓△
	白鴨舞・一(はくおうぶ・イー)	↓↘→◎
	白鴨舞・二(はくおうぶ・アル)	白鴨舞・一中に↓↘→△
	白鴨舞・三(はくおうぶ・サン)	白鴨舞・二中に↓↘→⊗
武器飛ばし	猩々旋風撃(しょうじょうせんぷうげき)	怒りMAX時、←→↘↓◎+△(✚キーで移動可)
秘奥義	画竜点睛(がりょうてんせい)	ライフ赤点滅時、→↓↘◎+△(押し続けで溜め可)
	真・画竜点睛(しん・がりょうてんせい)	ライフ赤点滅時、→↓↘◎+△(溜めMAX発動時)

ポイントQ&A

Q：あまり3D格闘ゲームは得意ではないのですが、誰かオススメのキャラとかありますか？
A：3Dとはいえ、このPS版『サムスピ』のプレイ感覚は2D格闘ゲームそのもの。2Dに慣れているのであれば、持っている技のバランスや威力なども考えて覇王丸がオススメ。ジャンプで飛びこんで、地上技を当てて必殺技……とくり返すだけでもそこそこ戦えるぞ。

多種多様な飛び道具で相手を圧粋!

隠しキャラの中では、唯一オリジナル技を持っている命。その必殺技のほとんどは「白き光翼」や「黒き闇翼」などの、武器である「哭麟(こくりん)」を投げるもの。これらの技は、コマンドによる投げ分け(剣が飛ぶ軌道が違う)が可能だが、正直なところ、投げ分けによる差はほとんどないといえる。COM戦、対人戦とも、コマンドが簡単な「白き光翼・獄(天)」を使っていくといいだろう。剣を投げている間はスキだらけだが、なぜかCOMはずっとガードし続けるので、COM戦では気楽に投げてもOKだ。また、ブーメランのように剣が戻ってくるので、戻りぎわに、自分から当たってくれることもあるぞ。一方、「黒き闇翼」の方は、最初に「黒き闇翼・無」を出さなければならないが、この「無」自体が強斬りから連続技(相手はダウンする)になるので、その後の攻めの布石として追加コマンドを試してみよう。このゲームでは、対空系の必殺技が強いが、「氷雨」も例外ではない。対空に、地上での割りこみ技として使えるぞ。また、「神降月」からのコンビネーションは、凛花のように派生しないため、見きられやすい。注意して使おう。

命【みこと】

▲立ち通常技のリーチもすさましい、間違いなく最強キャラ 秘奥義も連続技に組みこめるぞ

オススメ連続技
①強斬り→各種必殺技(白き光翼系、黒き闇翼・無、氷雨など)
②しゃがみ強斬り→神帰月→雪月塵or雪月破
3強斬り→哀濡遠

	技名	コマンド
必殺技	閉塞闇成(そらさむくやみとなる)	←↓↙ +×
	朔風邪払(きかぜいまわしきをはらう)	←↓↙△⃝+Ⓒ
	悲雲再流(かなしきときふたたびながる)	←↓↙⊗+△⃝
	氷雨・雫(ひさめ・しずく)	→↙↓↘+Ⓒ
	氷雨・晶(ひさめ・しょう)	→↙↓↘+△⃝
	癒瑞羽(いやしみずは)	←→↘↓↙←Ⓒ+△⃝
	白き光翼・獄(しろきつばさ・ごく)	↓↘→Ⓒ
	白き光翼・天(しろきつばさ・てん)	↓↘→△⃝
	白き光翼・聖(しろきつばさ・ひじり)	→↘↓
	白き光翼・邪(しろきつばさ・じゃ)	→↘↓△
	白き光翼・裂(しろきつばさ・れつ)	→↓↘Ⓒ
	白き光翼・裁(しろきつばさ・さばき)	→↓↘△⃝
	黒き闇翼・無(くろきつばさ・む)	↓↘→⊗
	黒き闇翼・獄(くろきつばさ・ごく)	黒き闇翼・無中に
	黒き闇翼・天(くろきつばさ・てん)	黒き闇翼・無中に→
	黒き闇翼・聖(くろきつばさ・ひじり)	黒き闇翼・無中に△
	黒き闇翼・邪(くろきつばさ・じゃ)	黒き闇翼・無中に→△
	黒き闇翼・裂(くろきつばさ・れつ)	黒き闇翼・無中に×
	黒き闇翼・裁(くろきつばさ・さばき)	黒き闇翼・無中に→×
	神降月(かみこうづき)	←↓↙△⃝
	神降月解(かみこうづきかい)	神降月中に◯
	氷雪宵(ひぶきしょう)	神降月中に↓↘→↓↘→△⃝
	氷雪黒(ひぶきこく)	氷雪宵ヒット時、→↘△
	神帰月(かみきづき)	←↓↙
	雪月塵(せつげつじん)	神帰月ヒット時、↓↘→
	雪月破(せつげつは)	神帰月ヒット時、→↓↘
武器飛ばし	天羽降舞(あままい)	怒りMAX時、←→↘↓△
秘奥義	哀濡遠(あいおん)	ライフ赤点滅時、→↓↘ +△

個性的すぎる技の数々

眠兎の必殺技は、対応キャラの乱鳳とほぼ同じ。とくに強斬りが強く、適当に振り回すだけでけん制や対空になってしまう。ただ、必殺技はどれもスキが大きいので、リーチの長いしゃがみ強斬りなど、通常技メインに戦おう。

眠兎【みんと】

▲武器飛ばし技の3発目は、「さんかいかいーん」の代わりに、「飛んでけ、ウケケッ!」を入れれば、武器を手放さずにすむぞ。

オススメ連続技
1強斬り→飛んでけ、ウケケッ! or 飛んでけ、ウケケッ!!
2ミントの三段階バッチング~ひとつめなの~→~ふたつめなの~→飛んでけ、ウケケッ!

	技名	コマンド
必殺技	とべ、とべ、ヒョーッ!	ジャンプ中、↑↑
	空わたる、ホヨーッ!	ジャンプ中、→→
	空とぶ、ホヘーッ!	ジャンプ中、△⃝+◯
	空およぐ、ブイーン!	空とぶ、ホヘーッ! 中に→or→→
	空およぐ、ホヨーッ!	空とぶ、ホヘーッ! 中に←or←←
	空およぐ、プカプカ♪	空とぶ、ホヘーッ! 中に 連打
	浮いちゃえ、ガチーン!	空とぶ、ホヘーッ! 中に×
	空からドスーン♪	空とぶ、ホヘーッ! 中に↓Ⓒor△⃝
	空からホォーッ♪	空とぶ、ホヘーッ! 中に↘ or△
	クルクルクルリン♪	空とぶ、ホヘーッ! 中に←↙↓↘→⊗(3回連続可)
	ぢめんがゆれるの、何で?	↓↘→Ⓒ
	ぢめんがゆれるね、何で?	↓↘→△⃝
	ダチモト・モトダチ	→↓↘△⃝
	飛んでけ、ウケケッ!	↓↙←Ⓒ
	飛んでけ、ウケケッ!!	↓↙←△⃝
武器飛ばし	ミントの三段階バッチング~ひとつめなの~	怒りMAX時、→←↙↓↘→△⃝
	ミントの三段階バッチング~ふたつめなの~	~ひとつめなの~ヒット時、→↓↘△⃝
	ミントの三段階バッチング~さんかいかいーん~	~ふたつめなの~ヒット時、→↘↓↙←△⃝
秘奥義	ごーつーヘブンだよなっ!	ライフ赤点滅時、→↘↓↙←→△⃝

オススメ連続技
1強斬り→フンドシマンアタック一号or二号or三号→追い打ち(強斬りなど)
②強斬り→フンドシマンアタック六号(密着時限定)

シンプルな操作が好きな人に

無限示【むげんじ】

無限示は、夜血がベース。必殺技数も少なく、コマンドも簡単なものが多いので、FTG初心者や技を覚えるのが苦手な人には最適なキャラといえる。ただ、その分動きがバレると、ダメージが与えにくくなるので、ダッシュからの「フンドシマンアタック四号」と「五号」を使い分け、打撃技と投げ技の2択を迫るなどの工夫が必要になってくるぞ。

	技名	コマンド
必殺技	"ミント命名"フンドシマンアタック一号	↓↘→
	"ミント命名"フンドシマンアタック二号	↓↘→△
	"ミント命名"フンドシマンアタック三号	↓↘→×
	"ミント命名"フンドシマンアタック四号	↓↙←
	"ミント命名"フンドシマンアタック五号	↓↙←△
	"ミント命名"フンドシマンアタック六号	↓↙←⊗
武器飛ばし	"ミント命名"フンドシマンアタックG[グレイト]	怒りMAX時、←→↘↓↙←Ⓒor△⃝
秘奥義	"ミント命名"フンドシマンアタックD[ダイナマイツ]	ライフ赤点滅時、→←↙↓↘→Ⓒor△⃝

酒の力でパワーアップ!?

陀流磨も、基本は対応キャラの灰人と同じ。武器飛ばしの「桜島大噴火」は、コマンドを入れて酒を飲んだあと、もう1度同じコマンドを入力すると突進技が発動するぞ。

陀流磨【だるま】

オススメ連続技
①強斬り→各種必殺技(先斗町乱れ桜など)
②しゃがみ強斬り→弱・日本海荒波一本締め→佐渡島罪人返し 地(空)

	技名	コマンド
必殺技	日本海荒波一本締め(にほんかいあらなみいっぽんじめ)	↓↘← or△
	岩砕き玄海灘(いわくだきげんかいなだ)	←↓↘ or△
	佐渡島罪人返し 地(さどがしまとがびとがえし)	↓↘←Ⓒ
	佐渡島罪人返し 空	←↓↘Ⓒ
	先斗町乱れ桜(ぽんとちょうみだれざくら)	↓↙→ or△
	五十三次飛び飛脚日本橋(ごじゅうさんつぎとびひきゃくにっぽんばし)	→↙↓
	五十三次飛び飛脚三条大橋(さんじょうおおはし)	↓↘←
	五十三次飛び飛脚草津(くさつ)	↓↙→
	東大寺釣鐘叩き(とうだいじつりがねたたき)	→↙↓↘← or△
	箱根宿御銚子一本(はこねやどおちょうしいっぽん)	↓↓ or△or×
武器飛ばし	桜島大噴火(さくらじまだいふんか)	怒りMAX時、↓↓↓ or△or×
秘奥義	岸和田喧嘩祭り(きしわだけんかまつり)	ライフ赤点滅時、←→↙↓↘←×

ポイントQ&A

Q:ストーリーモードで、臆衆とかゴロツキとかが何人も出てくるステージがキツイんですけど……なにか対処法はありませんか?
A:相手に届くか届かない位置での弱斬り連発や、相手のジャンプをくぐってダッシュで追いかけ後ろから強斬り(→必殺技)などの戦法が有効 あんまり自分からは飛びこまず、ちょっと"待ち気味"の戦法がオススメ。とくに臆衆の「回転蹴り」は、下手に手を出すと危険。しっかりガードしてから反撃しよう。

探偵神宮寺三郎
灯火が消えぬ間に

捜査の進め方がわかりづらいポイントも、これを読めば一発解決!
ベストエンディングにまっしぐらの完全チャート攻略だ!!

先日、帰りの電車の中で、探偵の専門学校（編集部注釈：要約しすぎ。本当は探偵の免許取得のカリキュラムを組んだ科目が、学科の1つとしてある学校です）の広告が目につきました。英国にはまだ、執事を養成する学校もあるという話も聞きます。人が目指す職業の数だけ、いろんな学校があるものなんですね。（か）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶データーイースト
	▶MC(1ブロック)

事件の真相に迫る6th Case～9th Caseの完全チャートを大公開!

ストーリーの後半、6 th Case以降は、いよいよ捜査も大詰め。須田佐知子の失踪と拳銃密輸事件の接点が、徐々に明かされていくぞ。チャートとあわせて右ページのアドバイスも参考にしつつ、着実に捜査を進めよう。

6th Case「韮崎失踪」

5月14日

- 洋子と話す
- 考える
- 洋子と話す
- 電話を取って話す（3回）
- 洋子と話す
- 洋子に指示を出す
- 淀橋署や成子坂付近などで夜まで待って、ラ・メールへ移動

夜

- ラ・メールに入る
- ホステス（ゆりな）と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ・頼む（どれでも）etc
> ・尋ねる（祥香の客）→尋ねる（若い客との関係）→韮崎の写真を見せる

- 考える
- 事務所に戻る
- パソコンで空中庭園を調べる
- 洋子に尋ねる
- 考える
- 洋子と話す

5月15日

- 電話を取って話す（2回）
- 洋子と話す（2回）
- 洋子に指示を出す
- プリンスホテルへ移動
- ウェイターと話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ・ほめる（ウェイターを）etc
> ・祥香の写真を見せる→尋ねる（男について）→尋ねる（男の名前）→尋ねる（ニラサキについて）→尋ねる（電話の内容）→韮崎の写真を見せる

- 雄和商事へ移動
- 受付と話す
- 受付に頼んで、岩谷→正隆の上司の順に呼び出しをかける
- 芹沢と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ・ほめる（芹沢を）etc
> ・尋ねる（正隆の仕事ぶり）→尋ねる（岩谷の仕事ぶり）→尋ねる（岩谷の休暇×2）→韮崎の写真を見せる→尋ねる（祥香の旅行中に休暇を取った人物）

- 推理する（D−MODE）

> ・岩谷→数カ月に1度→1、2週間

- 事務所に戻る

夜

- 洋子に尋ねる
- 考える
- 洋子と話す

5月16日

- 事務所へ行く
- 洋子と話す
- 室内を見る
- 電話を取って話す（3回）
- 洋子と話す
- 洋子に指示を出す
- パークハイム櫛張へ移動
- 櫛張と話す（3回）
- 「頼む」を選択
- アパートに入る
- 洗濯機を開ける
- 正隆の部屋に入る
- 本棚を探す
- 本の間を探す（2回）
- 紙袋を見る
- 正隆の部屋を出る
- プリンスホテルへ移動
- ウェイターに岩谷の写真を見せる
- 推理する（D−MODE）

> ・ヨーロッパ→浅見埠頭→行くor行かない（どちらでもいい）

- 浅見埠頭へ移動
- 釣り人に声をかける
- 岩谷の写真を見せる
- 考える
- 移動（「新宿に戻る」を選択）

夜

- 淀橋署へ移動
- 受付に熊野を呼び出してもらう
- 外に出ようとする
- 熊野と話す（5回、最初の韮崎に関する選択肢はどちらを選んでもいい）
- 「頼む」を選択
- 事務所に戻る
- 考える
- 洋子に尋ねる
- 電話を取って話す
- 洋子と話す
- 考える
- 洋子と話す

5月17日

- 事務所へ行く
- 電話を取って話す
- 洋子と話す
- 洋子に指示を出す
- 外に出る
- 雄和商事へ移動
- 受付に頼んで芹沢を呼び出す
- 芹沢と話す
- 尋ねる
- 淀橋署へ移動
- 受付に頼んで熊野を呼び出す
- 熊野と話す（2回）
- 受付に頼んで三好を呼び出す
- 三好と話す
- 三好に尋ねる（全部）
- 荻野旅館へ移動
- 女将と話す（「頼む」を選択）
- 須田と話す（3回）
- 外に出る
- 待つ

夜

- 事務所に戻る
- 電話を取る
- 話す
- 洋子と話す
- 洋子に尋ねる
- 洋子と話す
- 室内を見る
- 捜索する（S−MODE）

> ・棚を調べる→本を調べる→ノート類を調べる→日記帳を調べる（3回）→クローゼットを調べる→ジュラルミンケースを調べる→開ける（2回）→サイドテーブルを調べる→引き出しの中のアルバムを調べる（3回）→写真立てを調べる

- 推理する（D−MODE）

> ・日記帳→日付と人名しか書いていない→事件の被害者と事件発生日→事件の加害者

- 熊野と話す
- 事務所に戻る
- 推理する（D−MODE）

> ・拳銃→日記帳、の順に選択

- 洋子と話す
- 電話を取る
- 洋子と話す

5月18日

- 洋子と話す
- 電話を取る
- 話す
- イベント後、話す（2回）
- 洋子と話す（2回）
- 洋子に指示を出す
- 明治組本部へ移動
- 組員と話す
- 明治組本部に入る
- 豪造と話す（3回）
- 今泉と話す
- 外に出る
- 明治組へ移動
- 水野に尋ねる（韮崎たちの潜伏先）
- 外に出る
- 淀橋署へ移動
- 受付に頼んで熊野を呼び出す
- 熊野と話す（3回）
- 潜伏先のアパートに入る
- 鴫に尋ねる（韮崎の目的×2）
- 畑山に尋ねる（韮崎の目的）
- 畑山に問い詰める
- 畑山を脅す
- 畑山に尋ねる（韮崎の目的）
- 鴫に尋ねる（岩谷のこと×3）
- 鴫を脅す
- 鴫か畑山のどちらかに尋ねる（韮崎の居場所×2）
- 熊野と話す（4回）
- 推理する（D−MODE）

> ・わからない→関東明治組壊滅→復讐→岩谷→事件への関与が発覚する

- 事務所に戻る

夜

- 洋子と話す
- 洋子に尋ねる
- 推理する（D−MODE）

> ・関東明治組壊滅→復讐

- 洋子と話す（4回）

5月19日

- 洋子と話す
- 電話を取る
- 話す（3回）
- イベント後、話す（2回）
- 洋子と話す
- 洋子に指示を出す
- 淀橋署へ移動
- 受付に頼んで小林を呼び出す
- 小林と話す（3回）
- 小林に尋ねる
- 応接室を出る
- 外に出る
- 明治組へ移動
- 鷲沢と話す
- 奥の部屋へ行く
- 今泉と話す（3回）
- イベント後、今泉と話す
- 今泉に尋ねる（千夏の死への対応→弁当屋の場所）
- ニコニコ弁当へ移動
- 声をかける
- 一ノ瀬に聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ・ほめる（近所の評判etc）
> ・尋ねる（千夏のこと×2）→尋ねる（千夏と韮崎のこと）→尋ねる（千夏と韮崎の故郷×2）

- 考える

夜

- 洋子と話す

7th Case「韮崎の故郷へ」

5月20日

- 駅前商店街へ移動
- 電気屋を見る
- 男（木村）に声をかける
- 木村と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ・世間話（尾道のこと）
> ・尋ねる（韮崎のこと×2）→尋ねる（韮崎と千夏のこと）→尋ねる（韮崎と千夏の同級生）

- 海沿いの民家へ移動
- 女性（秋月）と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

ポイントQ&A

Q：4 th Case「正隆襲撃」で、正隆を襲った犯人の磯崎を捕まえたのにバッドエンドになってしまいます。なぜですか？
A：磯崎を捕まえたとき、正隆の襲撃を命じた人物の名前を聞きだしたはずです。事務所に帰る前に、その黒幕とも会いましたか？　磯崎の凶行をやめさせても、彼と話をつけないかぎり、正隆の命は狙われ続けるのです。黒幕とは花園神社に行けば会えますよ。

※信頼度アップ
・ほめる（なんでもいい）
・尋ねる（千夏のこと）→尋ねる（千夏の墓の場所）

・浄蓮寺へ移動
・周辺を見る
・小道を見る
・住職と話す
・住職に尋ねる（千夏の墓の場所）
・墓を見る
・韮崎に声をかけるor煙草吸う
・韮崎と話す（2回）
・韮崎に聞く
・韮崎に尋ねる
・韮崎と話す
・韮崎に尋ねる
・韮崎と話す
・墓を見る
・耳を澄ますor煙草吸う
・待つor煙草吸う
・韮崎と話す（2回）
・韮崎に尋ねる（2回）
・韮崎と話す（3回）
・問い詰める

夜
・考える
・洋子と話す（韮崎のこと×4）
・洋子と話す
・電話をかける
・話す（3回）
・洋子と話す

5月21日

・事務所へ行く
・洋子と話す
・電話を取る
・話す（5回）
・洋子と話す（2回）
・雄和商事へ移動
・受付に頼む
・芹沢と話す
・尋ねる（昔の岩谷の様子→岩谷の前の会社）
・マルオキ物産へ移動
・受付を見る
・電話をかける
・社員（牧丘）と話す
・聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・世間話（趣味の話）
・尋ねる（職場での岩谷）→尋ねる（岩谷の恋人）→尋ねる（吉岡薫のこと）→尋ねる（薫の事故の詳細×2）→尋ねる（同行者について）

・推理する（D−MODE）

・山の事故→オーストリア→薫の友人→「むっちゃん」→背が高い→憎しみ→市川睦美

・メゾン・ド・シガールへ移動
・インターフォンを押す（2回）
・桐島に尋ねる（市川の勤務先）
・メゾン・ド・シガールを出る
・バー・セシーラへ移動
・ママ（ミユキ）に聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・ほめる（美貌）
・尋ねる（睦美の休暇×2）→尋ねる（休暇の理由×3）

・推理する

・薫→オーストリア→睦美殺害

・バー・セシーラを出る

夜
・洋子と話す（2回）

8th Case「オーストリア・ウィーンへ」

5月22日

・アルフレッドと話す
・シャルロッテと話す

夜
・アルフレッドと話す
・庭へ移動
・アルフレッドと話す（4回、選択肢はどちらでもいい）
・リビングに戻る
・考える（ホテル・アストリア）
・シャルロッテと話す

5月23日

・話す（誰でもいい）
・庭へ出る
・シャルロッテと話す（4回）
・リビングへ戻る
・洋子たちに指示を出す
・出かける
・シャルロッテと話す
・出かける
・病院に入る
・待合室内を見る（2回）
・病室へ行く
・刑事と話す（3回）
・ミヒャエル広場に戻る
・ホテル・アストリアへ移動
・フロントに聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・見つめる（まじめな顔）
・尋ねる（岩谷たちのこと×2）

・グリーフェンバイスルへ移動
・レストランに入る
・ウェイトレスと話す
・岩谷の写真を見せる（2回）
・ウェイトレスに尋ねる（客の人数→客のいた席→客の様子→気がついたこと）
・考える
・警察署へ移動
・待つ

夜
・警察署に入る
・シュテファンと話す（4回）
・捜査時間ギリギリまでヒマをつぶして、ミヒャエル広場に戻る
・シャルロッテと話す
・バウアー家に入る
・尋ねる（3人のうち誰でもいい）
・考える
・アルフレッドと話す
・祥香と話す
・洋子と話す

5月24日

・アルフレッドと話す
・洋子たちに指示を出す
・出かける
・洋子と話す
・ウィーン西駅へ移動
・構内を捜す
・駅員と話す
・聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・世間話（駅員の仕事etc…）
・岩谷の写真を見せる→尋ねる（日本人のカップルのこと×2）→尋ねる（レンタカーの事務所の場所）

・レンタカーアビスへ移動
・事務所に入る
・受付に聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・世間話（嫌な客のこと）
・事情を説明する（丁寧に）→尋ねる（日本人客について）→尋ねる（レンタカーについて）

・推理する（D−MODE）

・インスブルック→搭乗審査

・レンタカーアビスを出る
・待つ

夜
・ミヒャエル広場へ移動
・シャルロッテと話す
・アルフレッドと話す
・バー・ダーマルスに移動後、アルフレッドと話す（2回、選択では「もちろん」を選ぶ）
・バーに入る
・マスターに聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・軽口をたたくetc
・頼む（どれでも）→飲む→尋ねる（取り引きしていた人物）→岩谷の写真を見せる

・バーを出る
・アルフレッドと話す（3回）
・医師と話す（2回）
・医師を見る
・医師に頼む
・医師と話す（2回）
・診察室を出る
・アルフレッドと話す（2回）
・アルフレッドに尋ねる
・アルフレッドと話す（3回）
・病院を出る
・テス以外と話す
・洋子と話す
・推理する（D−MODE）

・撃たれた日の夜→山へ向かう→睦美を殺す→インスブルック

夜
・全員と話す
・洋子と話す

9th Case「チロル州インスブルック」

5月25日

夜
・テス以外と話す（6回）
・ドリスと話す
・ドリスに尋ねる
・ドリスに頼む
・アルフレッドか洋子と話す
・ドリスと話す（2回）
・部屋に行く
・考える
・正隆と話す（2回）

5月26日

・正隆と話す（2回）
・ロビーに行く
・アルフレッドと話す
・洋子たちに指示を出す
・旧市街へ移動
・男と話す（3回）
・広場へ移動
・ワゴンの店番に声をかける（近づくを選択）
・店番と話す
・聞き込む（聞き込みモード）

※信頼度アップ
・市の品をほめる（新鮮さetc）
・岩谷の写真を見せる→世間話（村の話×2）

・考える
・夜を待ってホテルに戻る
・アルフレッドと話す
・考える

最高の結末を迎えるために①

迅速な捜査が肝心！

本作『灯火が消えぬ間に』には、事件を解決したあとの結末が2パターン用意されている。そして、最高のエンディングを見るには、捜査を1日も遅らせず、最短の日数で事件を解決する必要があるぞ。そのためには、毎日の捜査でほとんどムダな行動をせずに、必要な情報や手がかりだけを手際よく入手しなければならないのだ。ちなみに最高の結末を見た場合は、エンディングのタイトルが「灯火が消えぬ間に」になる。

▲▼特にストーリーの後半では、1つのムダな行動が捜査の遅れにつながることも多い。やり直しがきくように、日ごとにセーブをすることも大事だ。

最高の結末を迎えるために②

D-MODEが捜査の分かれ目

スムーズに捜査を進めるうえで、もう1つ大きなポイントになるのがこの「D−MODE」だ。このモードで誤った推理をしてしまうと、以後の捜査に支障をきたしてしまうのだ。ひいてはそれが、捜査の遅れにつながることも。これでは、せっかく集めた手がかりも、ムダになってしまうぞ。自分の記憶があいまいなときは無理をせずにメモを参照して、的確に事件を推理しよう。とにかく、あせらず慎重に行うこと。

▲▼△ボタンでメモを開けば、捜査で得た情報や手がかりを確認できる。これを見ながら、慎重に推理を展開するのだ。最後のチェックも怠るなー

Q：5th Case「祥香失踪」で、どうしても豪造の暗殺をくい止められません。暗殺を防ぐにはどうすればいいのでしょう？
A：豪造暗殺を防げない理由は、2つ考えられます。1つは韮崎の部屋を探索するS−MODEで拳銃を発見できないこと。そしてもう1つが、拳銃密輸の黒幕が韮崎だと突き止められないことです。S−MODEでクローゼットのトランクを2回調べ、5月12日夜の捜査後のD−MODEで密輸の犯人が韮崎だと断定しましょう。

桃太郎電鉄V（ブイ）

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

ついに発売された『桃鉄』シリーズの最新作『桃鉄V』。カードの種類と効果を完全網羅したリストを片手に、より熱く楽しくゲームをプレイしよう!!

パーティゲームの最高峰と言っても過言ではないほど、ロングランヒットを続ける「桃鉄」シリーズ。最新作の「桃鉄V」には、バラエティモードや新カード、新イベントなどの追加要素がふんだんに盛り込まれて、一段と遊びごたえのある作品になっています。冬の夜長に、大勢でワイワイ遊ぶのにピッタリですよ。（が）

発売中 TBL	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)、MT(4P対戦可)

『桃鉄V』に登場する全106枚のカードの効果を完全大公開!!

一番近くのカード売り場にワープできる「★に願いをカード」、3～5カ月の間、1マスずつ進める「ほふく前進カード」など、この「桃鉄V」には多くの新カードが追加されている。それだけ、カードを使った駆け引きの要素は奥深くなっているぞ。そこで今回は、ゲームに登場するカードの完全リストを公開！　あらゆるカードの効果をしっかり把握して、有効に活用しよう!!

◀このゲームでは、カードの使い方が勝敗を大きく左右するぞ

世紀末の恐怖!「ハルマゲドーン」の対処法をチェック!

落下した地方の物件をすべて破壊する、恐怖の巨大隕石「ハルマゲドーン」。この新イベントから物件を守るには、駅にシェルターを築くしかない。ただし、シェルターで保護できるのは、物件を独占している駅のみ。さらに、建築には高額の資金が必要だ。どの駅を守るのか、よく考えて決定しよう。

▼シェルターの建設費は駅ごとに異なる。高額な物件がある駅を優先して守ろう

▲隕石の落下率が高い地域の物件は、ほとぼりが冷めるまで買わないのが得策。

カード名	種別	売値	買値	効果
急行カード	移動	1000	500	サイコロを同時に2個振れるようになる
特急カード	移動	3000	1500	サイコロを同時に3個振れるようになる
新幹線カード	移動	5000	2500	サイコロを同時に4個振れるようになる
のぞみカード	移動	8000	4000	サイコロを同時に5個振れるようになる
リニアカード	移動	―	5000	30マス進むことができる
1進めるカード	移動	―	5000	1マス進むことができる
2進めるカード	移動	―	5000	2マス進むことができる
3進めるカード	移動	―	5000	3マス進むことができる
4進めるカード	移動	―	3000	4マス進むことができる
5進めるカード	移動	―	3000	5マス進むことができる
6進めるカード	移動	―	3000	6マス進むことができる
スペシャルカード	移動	―	6000	1から6の間で好きな数を選んで進むことができる
レッツ5カード	移動	―	2000	4～5カ月の間、5マス進むことができる
オレンジカード	移動	4000	2000	サイコロを2個振れる。消滅するまで何度でも使用可能
ぶっとびカード	移動	3000	1500	どこかの物件駅にワープできる
みなぶっとびカード	移動	6000	3000	プレイヤー全員をどこかの物件駅にワープさせる
夢のまた夢カード	移動	―	2000	どこかの駅にワープし、気に入らなければもう1度ワープ可能
うたかたの夢カード	移動	―	1000	サイコロで1が出たら目的地に到着、それ以外はほかの駅に飛ぶ
テレポートカード	移動	4000	2000	ほかのプレイヤーの1～3マス隣にワープできる
北海道カード	移動	―	2000	北海道のどこかの物件駅にワープできる
東北カード	移動	―	2000	東北地方のどこかの物件駅にワープできる
関東カード	移動	―	2000	関東地方のどこかの物件駅にワープできる
中部カード	移動	―	2000	中部地方のどこかの物件駅にワープできる
近畿カード	移動	―	2000	近畿地方のどこかの物件駅にワープできる
中国カード	移動	―	2000	中国地方のどこかの物件駅にワープできる
四国カード	移動	―	2000	四国地方のどこかの物件駅にワープできる
九州カード	移動	―	2000	九州地方のどこかの物件駅にワープできる
仙台カード	移動	―	4000	仙台駅にワープできる。仙台が目的地のときは使えない
東京カード	移動	―	4000	東京駅にワープできる
ほふく前進カード	移動	―	1000	3～5カ月の間、1マスずつ進むことができる
1か8かカード	移動	―	3000	1マスか8マス進むことができる
11マス進むカード	移動	―	4000	11マス進むことができる
近距離カード	移動	―	5000	20マス以内のどこかに移動。目的地には入らない
ペペペマンカード	移動	―	1000	ペペペマンが現れやすい場所にワープする
エアポートカード	移動	―	3000	成田か関西空港にワープできる
サミットカード	攻撃	―	5000	ほかのプレイヤーを自分のマスに集める。貧乏神は自分につく
ぶっとばしカード	攻撃	―	5000	自分以外のプレイヤー1人を、どこかの物件駅に飛ばす
刀狩りカード	攻撃	―	1000	ほかのプレイヤーが持っているカードを奪うことができる
ふういんカード	攻撃	―	2500	4～6カ月の間、ほかのプレイヤーのカード使用を封印する
牛歩カード	攻撃	―	5000	3～6カ月間、ほかのプレイヤー1人を1マスしか進めなくする
ブロックくずしカード	攻撃	8000	4000	ほかのプレイヤーのブロックカードをすべて破壊する
冬眠カード	攻撃	―	5000	3～5カ月の間、自分以外のすべてのプレイヤーを眠らせる
うんちカード	攻撃	―	1000	自分のいるマスにうんちをおき、6～8カ月間通行止めにする
とびちりカード	攻撃	1億円	5000	ランダムな位置にうんちを8個落とし、通行止めにする
カードつかえカード	攻撃	―	1000	次の月、ほかのプレイヤーに強制的にカードを使わせる
たいらのまさカード	攻撃	―	1億円	プレイヤー全員の所持金を同じにする
豪速球カード	攻撃	6000	3000	ほかのプレイヤーが持っているカードを1～3枚消滅させられる
場所がえカード	攻撃	―	5000	自分とほかのプレイヤーの場所が入れ替わる
カード交換カード	攻撃	―	3000	ほかのプレイヤーとカードを1枚交換できる
イレーザーカード	攻撃	―	5000	ほかのプレイヤーが所有している駅の物件を破壊できる
ばちあたりカード	攻撃	―	3000	目的地にうんちを落とせる。6～8カ月の間消えない
うんち列車カード	攻撃	―	1000	6～8カ月間うんち列車になり、追い越されずにすむ
シャッフルカード	攻撃	―	500	全員の持っているカードを一度集めて配りなおす

カード名	種別	売値	買値	効果
オナラカード	攻撃	―	1000	自分以外のプレイヤー1人を1～3画面吹き飛ばす
ばかもんカード	攻撃	―	3000	ほかのプレイヤー1人に、4～8カ月の間ばかもん親父をつける
666カード	攻撃	―	3000	3～5カ月間、ほかのプレイヤー1人を6マスしか進めなくする
いじわるカード	攻撃	―	5000	ほかのプレイヤーを妨害できるカードに変身する
徳政令カード	防御	―	200	プレイヤー全員の借金を帳消しにする
ブロックカード	防御	2000	1000	持っているだけで、特定のカードの攻撃を防ぐことができる
バキュームカード	防御	―	5000	マップ上にあるすべてのうんちを取り除ける
あっちいけカード	防御	―	5000	ほかのプレイヤーに貧乏神やミニボンビーを押しつけることができる
おはらいカード	防御	―	1000	自分についている全てのデビル系カードを消滅させることができる
おまもりカード	防御	―	500	持っているだけで、貧乏神の物件売却攻撃を防げる
なすりつけカード	防御	―	5000	自分の借金をほかのプレイヤーに押しつけることができる
損害保険カード	防御	―	500	災害をうけたとき、保険金がおりる。※使用時1/2の確率で消滅
かくれみのカード	防御	―	1000	4～6カ月間、貧乏神などにとりつかれない。キングは例外
めちゃぶつけカード	防御	―	1000	自分のデビル系カード1枚をほかのプレイヤーに押しつける
ワクチンカード	防御	1000	500	6カ月間ウィルスカードを防御。侵入しているウィルスを退治
モモトラマンカード	防御	2000	1000	モモトラマンが出動態勢に入り、モモスラの卵やドジラに対抗
プレゼントカード	特殊	―	1000	自分のカードをほかのプレイヤーにプレゼントできる
ぱろぷんてカード	特殊	―	3000	何が起こるかは、使ってみないとわからない
ダビングカード	特殊	―	500	手持ちのカードを1枚だけ複製（ダビング）できる
イエローカード	特殊	―	1000	3～5カ月の間、プラス駅、マイナス駅がカード駅に変わる
レッドカード	特殊	―	2000	3～5カ月の間、プラス駅、カード駅がマイナス駅に変わる
カメレオンカード	特殊	―	1000	ほかのカードに変身し、その場で効果を発揮する
天運カード	特殊	―	1000	対戦相手を選び、サイコロ勝負を挑める。勝てばお金を奪える
もしかしたらカード	特殊	―	1000	ルーレットで現在の目的地が出ると、副賞つきでゴールできる
★に願いをカード	特殊	2000	1000	一番近くのカード売り場（★印）にワープできる
ボンビラスカード	特殊	―	3000	貧乏神、ミニボンビーをほかのボンビーに変身させられる
潜水艦カード	特殊	―	2000	海路にいるときに使うと、海路のどこかにワープする
銀河鉄道カード	特殊	―	1億円	プラス駅しかない宇宙へ移動し、ゴールすると目的地に着ける
クイズカード	特殊	―	500	ほかのプレイヤーにクイズを出し、不正解だとお金を奪える
徐行運転カード	特殊	―	1000	4～6カ月間、自分以外の急行系カード使用を封印
焼きみそカード	特殊	―	1000	貧乏神の大好物、焼きみそを使って貧乏神を呼ぶ
たらればカード	特殊	―	3000	サイコロをもう一度振りなおすことができる
千載一遇カード	特殊	―	3000	目的地の近くに移動。ルーレットの目が小さいほど近くに出る
牛肉ラリーカード	特殊	―	2000	牛肉の特産地8カ所（Q&A参照）をまわると、賞金がもらえる
スピードカード	特殊	―	1000	急行系のカードに変身する
クレジットカード	物件	―	500	物件を8回の分割払いで購入できる。最後の年は使えない
買収カード	物件	2000	1000	とまった駅のすでに買われている物件を購入できる
ダイヤモンドカード	物件	―	相場制	カード売り場で売ると、高額で買い取ってくれる
ゴールドカード	物件	―	5000	物件1つを9割引で購入できる。桃太郎ランドには使えない
プラチナカード	物件	―	8000	1つの駅の物件を丸ごと9割引で買える。桃太郎ランドは不可
再開発カード	物件	―	1000	自分の独占駅の物件を2倍の額で売れる
増資カード	物件	―	1000	1～3つの物件を増資してくれる
エンジェルカード	利益	―	―	4～7カ月間エンジェルがつき、毎月お金をくれる
クリスマスカード	利益	―	1000	12月に使うと、物件を1つプレゼントされる
福引きカード	利益	―	1000	打ち出の小槌のようにお金がざくざく出てくるカード
福の神カード	利益	―	500	福の神が現れて、プレイヤー全員にお金をくれる
虎につばさカード	利益	―	2000	持っていると目的地に到着時の援助金が2倍になる
バカこくでねカード	利益	―	1000	資産が最低のプレイヤーが使うと援助金をもらえる
マイレージカード	利益	―	1000	空路にいると一定の確率でほかのカードに変身する
リトルデビルカード	損害	―	―	4～7カ月間リトルデビルがとりつき、毎月お金を奪っていく
デビルカード	損害	―	―	4～7カ月間デビルがとりつき、毎月お金を奪っていく
キングデビルカード	損害	―	―	4～7カ月間キングデビルがとりつき、毎月お金を奪っていく
ウィルスカード	損害	―	―	カードを毎月1枚ずつ食べる。ワクチンカードで退治可能

ポイント Q&A

Q：「牛肉ラリーカード」の賞金は、どの駅をまわればもらえますか？
A：飛騨、仙台、前沢、近江、松阪、伊賀、神戸、宮崎の8カ所です。行く順番は自由ですが、それぞれの駅にピッタリ停車しないとまわったことにはならないので注意してください。ちなみにもらえる賞金の額は、目的地に到着したときの援助金の8倍です。

ゲートキーパーズ

2回目の攻略となる今回は、ステージ6～8を徹底解剖！ また、ステージ8までに登場するキャラのゲート技も分析しているのでお見逃しなく!!

PS:I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

キャラの中で、妙に気になるのが操。ボソボソと話す内容が意外にキツかったりするあたりが個人的にいいかな。と。さらに戦闘でも射程の長い通常攻撃と、防御系のゲート技が使えるのでかなりいい！ と思うんですが、担当編集さんいかかでしょ？（たいめー） 破壊力抜群で脇腹美人な（？）かおる、でドウヨ。（編集）

発売中	▶¥6,800 ▶角川書店/ESP
S・RPG	▶MC(1ブロック)

キャラ別ゲート技解説&ステージ6～8を攻略!

戦闘モードでは、キャラの固有技であるゲート技を使いこなさないと、勝つことは難しい。そこで今回は、序盤に登場する７人のゲート技を解説するので、これを参考に自分好みのチーム編成をしてみよう。また、ステージ５終了時には分岐が登場する。以下をチェックして、どちらを選ぶか決めてほしい。

◀チーム編成の第一歩はキャラ育成から！ 使えると思ったキャラは積極的に育てていこう。

７人のキャラのゲート技を解説!

ゲート技を発動すると、キャラの上にターン数が表示される。この数字は、味方のターンが経過するか、もしくはゲート技を使うことによって減少し、0になるとゲート技が使用不可能になる。消費ターン数が少ない技を小出しに使って敵の戦力を徐々に削っていくか、それとも戦闘の終盤で消費ターン数の多い技を使って一気に勝負を決めにいくか、といった戦略が必要になってくるぞ。

浮矢 瞬
●真空ミサイル:敵１体にダメージ
●竜巻ガード:味方１人の防御力アップ

「真空ミサイル」は射程が長く、序盤で非常に使える。接近戦が得意なキャラが敵を攻撃しているときに、後ろからこの技で援護するといった戦法がボス戦で有効だ。「竜巻ガード」は防御系のゲート技の中で最大の射程をほこる。これを使って前線に出ているキャラの防御力を上げていこう。

生沢ルリ子
●光の弓:敵１体にダメージ
●命の光１:味方１人のHPを回復

「光の弓」は射程が長く、威力もそこそこなので援護に最適。これで敵にとどめを刺してもいいし、ほかのキャラがプラズマストーンを取りに行くというパターンが使える。「命の光１」はどこからでもHPの回復ができる。ルリ子を後方に配置して、ほかのキャラのHPを回復していこう。

近衛かおる
●キック:敵１体にダメージ
●ダッシュ:敵１体にダメージ

とにかく使えるのが「キック！」。威力が非常に高く、序盤の敵ならほぼ一撃で倒せてしまうほど。射程が短いという欠点はあるが、それはかおるの移動力の高さでカバーしていこう。「ダッシュ」は「キック！」に比べて威力が低いのであまり使う必要はないぞ。

防人 操
●鉄の壁:味方１人の防御力アップ
●心の壁:敵の攻撃を反射（自分専用）

「鉄の壁」は、序盤から使える数少ない防御系のゲート技なので重宝する。これで防御力を上げてから、ボスに挑むといい。「心の壁」は敵の攻撃を反射できるという特殊な技。これを使ったあとに、わざと敵に近寄って敵の攻撃を誘う、といった使い方が有効だ。

朝霧麗子
●乙女の祈り:味方１人のHPを回復
●防御の祈り:味方１人の防御力アップ

「防御の祈り」は射程が長いので、離れたところからほかのキャラを援護するのに便利。ボス戦前に、チームの要である主人公にかけておくといい。「乙女の祈り」は射程が短く、回復するHPの量が少ない。ゲート技は、「防御の祈り」メインで使用していこう。

ジュン・サンダース
●サンダー:敵１体にダメージ
●レンジャー:敵１体にダメージ
●リカバリー:HP回復（自分専用）

オススメなのが「レンジャー」。非常に威力が高く、100ポイント以上のダメージを与えることができるので、序盤ではかなり重宝する。「サンダー」は射程が長いので、とどめを刺すときに使えるぞ。

フェイ
●暴走的大熊猫:画面全体の敵にダメージ

初めて仲間になったときは「暴走的大熊猫」しか使えない。しかし、この技の攻撃範囲は画面全体におよぶので、非常に便利。これを使ったあと、メンバー全員で攻撃を仕掛け、敵を一掃していく戦法が有効だ。しかし、一度使うと５ターンも消費してしまうので、使うタイミングに注意しよう。

ステージ5から2つに分岐する!

ステージ５をクリアすると、その後の展開に影響を与える選択肢が登場する。どちらを選ぶかによって、ステージが分岐するのだ。「ゲートキーパーの護衛」を選ぶと、ステージ６へ。「東名高速での敵の撃退」を選ぶとステージ７・８へ進むぞ。どちらのコースも難易度はあまり変わらないが、ステージ７・８のほうがマップの構成がシンプルなので、初心者にはオススメ。また、まだ出撃させていないメンバーがいたら、ステージ７・８で経験値稼ぎをしておくといいぞ。

◀ステージ５をクリアした後に、必ずセーブしてから、選択肢を選ぶようにしよう！

ステージ6 「中国からのお客様」

■新キャラ・フェイの特徴を把握しよう

このステージは、出撃するメンバーを１人しか選べない。しかも、敵が多く長期戦は必至なので、回復や防御系のゲート技を持っているキャラ（ルリ子や操）を選ぼう。戦闘が始まったら、まず敵を数体倒す。続いて、増援部隊が出現したらフェイのゲート技「暴走的大熊猫」で、敵全体にダメージを与えよう。そうすれば、通常攻撃で悪魔伯爵以外のユニットを簡単に倒すことができるのだ。ザコを一掃したら、悪魔伯爵の攻撃の射程外でゲート技をオープン。あとは一気に接近し、通常攻撃と射程の長いゲート技を集中させて一気にダメージを与えればOK。HPが少なくなったら「通信」コマンドで回復しよう。

▲「デビルファイヤー」をくらったら、すぐに回復するように！
◀防御系のゲート技で、防ぎょを上げてから悪魔伯爵を叩こう。

ステージ7 「東名高速大爆発（前編）」

■壊れたバスの近くで敵を迎撃せよ!

やっかいなのが、スタート地点近くの壊れたバスの上にいる殺人UFO。ジャンプで行けない位置にいるうえ、射程の長い「目から怪光線」で攻撃してくるのだ。戦闘が始まったら、主人公やルリ子のゲート技など、射程の長い攻撃で先に倒してしまおう。また、注意したいのが兵隊マシンが繰り出してくる「怪力パンチ」。これをくらったキャラは、一定ターンの間、行動不能になってしまうのだ。しかも、兵隊マシンは序盤で登場する敵の中でHPが多い。必ず１体ずつおびき寄せてから、３人で通常攻撃するか、もしくはゲート技で攻撃を集中させて、確実に倒していこう。無謀な単独行動は、絶対禁物だぞ。

◀レベルの低いキャラを連れてきて、経験値稼ぎをしてもいい。
▲壊れたバスの周辺で、射程の長いゲート技を使って敵を迎撃しよう

ステージ8 「東名高速大爆発（後編）」

■3体のロケット人間はゲート技で倒せ!

戦闘が始まったら、横転しているバスの近くに殺人UFOをおびき寄せ、主人公のゲート技「真空ミサイル」で１体ずつ倒していこう。殺人UFOをすべて倒したら、HPの多いキャラをおとりにして、３体のロケット人間をバスの近くまで誘導。ゲート技を集中して、１体ずつ倒していこう。このときオススメなのが、ジュンのゲート技「レンジャー」。射程は短いが、威力がとび抜けて高く、100以上のダメージを与えられるぞ。ぜひ使ってみよう。

▲写真の位置で待機し、近寄ってきた殺人ＵＦＯを「真空ミサイル」で攻撃だ！
◀味方のＨＰが少なくなったら、「通信」コマンドでまめに回復すること。

ステージ9 「潜入！ フォークゲリラ」へ!!

純情で可憐 メイマイ騎士団
スペクトラルフォース聖少女外伝

多彩なイベントが数多く用意されている「メイマイ」。今回は、全イベントリストを一挙大公開だ！

『メイマイ』もおもしろかったけど、RPG好きとしては12月末に発売される「スペクトラルブレイド」にもちょっと期待。でも、年末はフトコロが寒いし、ほかにも欲しい物があるし……。否！ 今年は良い子にしていたから、きっとサンタさんがソフトをプレゼントしてくれるはず!! ということにしておこう……(泣)。(こがん)

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

ワンポイントアドバイスと各種イベントリストをお届け！

このゲームには、年数イベント、国数イベント、バトルイベントの計3種類のイベントが用意されている。そこで、今号では各種イベントを完全網羅！ 発生条件などの詳しいデータを表にまとめてみたので、参考にしてほしい。また、対応をしくじるとティナのイベントをコンプリートできなくなる「出国イベント」についても詳しく解説しているので、そちらも要チェックだ。

◀今回の記事を読めばイベント対策は完璧。これを足掛かりに全イベントの制覇を目指せ！

新規バトルイベント一覧

バトルイベントとは、戦闘時（野戦のみ）に特定の武将の組み合わせによって発生するイベントのことだ。「スペクトラルフォース」シリーズでおなじみの要素だが、「メイマイ」で新たに追加されたイベントも存在する。そこで、以下に「メイマイ」から追加された新イベントの組み合わせを公開する。ゲーム進行には直接関係しないが、これらのイベントを見れば「メイマイ」の世界観をより深く楽しむことができるぞ。

▲より因縁の深いキャラ同士で、会話イベントが展開される。

新イベントが発生するキャラの組み合わせ

リューハイン	チコル
ラズベル	ザップ・ロイ
アゼレア	アーチャレテス
シグマ	ザップ・ロイ
ラーデゥイ	7代ハマオウ
ウェイヴ	ハーボーグ
アゼレア	スタリナ
アイスバーグ	スタリナ
サトー	チク
サトー	ザキフォン
ザキフォン	チク
キュネ	グレーシャトラ
ブルマク	ジャールガ
キュネ	マンビー
ルーボーグ	ズーバック
ティナ	トーチカ
ティナ	シンバ

CHECK 「ティナの国イベント」の対処法

ティナが仲間にいる状態で、攻略国数が18カ国になると「出国イベント」が発生。このとき、ティナが強制的に仲間から抜けてしまう。しかも、イベント発生後から攻略国数が23カ国になるまでに再びティナを仲間にしなければ、ティナのイベントをとりこぼす可能性が出てくるのだ。このあと、ティナはほかの在野武将と同じように放浪している場合もあれば、敵国に登用されている場合もある。だが最悪の場合、戦闘で処刑されてしまうことも…。もし敵国にティナがいた場合は、何度も「説得」して絶対に仲間にしよう。また、自軍でティナのいる国を占拠し、仲間にするのも1つの手だ。なお「探索」する場合は、1013年の1月から、主人公のみティナを発見する確率がアップする。集中的に探索してみよう。

▲18カ国目攻略後、その月の終わりに出国イベントが発生する。

▲他国への侵攻を一時停止し、ティナ捜しに専念するのもいいだろう。

③目指せイベント完全制覇

▲この対処法と下の表を参考に、イベントのコンプリートを目指そう！

すべての年数イベントと、エンディング直前までの国数イベントを公開！

ここでは、特定の年数になると発生する年数イベントと、一定国数を占拠すると発生する国数イベントを紹介しよう。特に、女の子の信頼度がアップする国数イベントは、絶対に見逃せないぞ。右の表を参考にゲームを進めよう。また、国数イベントの中には、一枚絵が見られるイベント1と、対象キャラとの会話が中心のイベント2の2パターンが存在するものがある。もし、イベント1（キャラが条件）とイベント2（信頼度が条件）の両方の条件を満たした場合は、イベント1が優先される。しかし、イベント1のほうが信頼度の上昇値が高いうえ、一枚絵グラフィックを見られることもあるので、おトクだぞ。

表の見方 年数イベント表の「年数」は、その年になるとイベントが発生することを示します。国数イベント表の「対象キャラ」はイベントの対象となるキャラを、「必要キャラ」はイベント1を発生させるために仲間にしておく必要のあるキャラを、「信頼度変化」はそのイベントで変化する信頼度の値を、それぞれ示します。

年数イベント一覧表

年数	キャラ名	内容
2年目	ティナ	ティナと話す
3年目	ラト	白の薬の説明
4年目	ティナ	売買の説明
5年目	リム	兵の振り分けの説明
6年目	ラト	外交官の説明
7年目	ティナ	君主を集めよう
8年目	キラット&アニータ	印象に残る武将を集めよう

国数イベント一覧表

攻略国数	対象キャラ	必要キャラ	イベント1の内容	信頼度変化1	イベント2の内容	必要信頼度	信頼度変化2
21カ国	ラト	——	ラト 暗黒竜について語る	—		—	
22カ国	リム	タムタム	リムはタムタムが苦手	+10	リムが主人公のことを想う	信頼度20	+4
23カ国	リム	マリマー	マリマーのグチ	—	リムと会話	信頼度25	+5
24カ国	ティナ	ラト	ティナとラトが暗黒竜封印を決意	+10		—	—
25カ国	キラット	ピンキー	キラットの悲しみ	+10	キラットの悩みを聞く	信頼度10	+2
26カ国	キラット	ペペ	キラットと話す	+10	キラットがもの思いにふける	信頼度15	+3
27カ国	アニータ	ミンク	ミンクと食事の話題		アニータはニンジンが嫌い	信頼度10	+2
28カ国	アニータ	ラッキー	アニータが物陰から…	+10	アニータと会話	信頼度15	+3
29カ国	ティナ	ヒロ	ティナと会話	+10	ティナのひとりごと	信頼度20	+4
30カ国	キラット	シルキー	シルキーがホラーを読む		キラットはホラーが嫌い	信頼度20	+4
31カ国	リム	ランジェ	ランジェが語る		リムと混乱の原因について会話	信頼度30	+5
32カ国	ラト	ソフラン	ラトのプレゼント	+10	ラトと激突！	信頼度15	+3
33カ国	ティナ	エルティナ	ティナの手料理	+10	実は料理が苦手なティナ	信頼度25	+5
34カ国	リム	ルーチェ	リムと話す	+10	リムのひとりごと	信頼度30	+5
35カ国	ラト	——	ラトが暗黒竜のことを危惧		——	——	——
36カ国	ティナ	トーチカ	ティナの着替え中に……	+10	ティナの着替え中に……	信頼度30	+5
37カ国	ティナ	ピンキー	ピンキーの昼寝	—	ティナと魔法使いについて会話	信頼度30	+5
38カ国	ティナ	シンバ	シンバと話す		ティナのひとりごと	信頼度30	+5
39カ国	ティナ	——	ティナと話す	——	——	——	——

ポイントQ&A

Q：キャラごとのエンディングを見ることができないのですが……。
A：詳細をお教えすることはできませんが、エンディングを見るために必要なのはとにかく信頼度です。信頼度はイベントで上げられるほか、野戦時に勝利することでも上げられます。そこで、「ちょっと信頼度がイマイチかな……」と思われるキャラは、積極的に野戦で勝たせてあげましょう。

KOUDELKA
クーデルカ

忍び寄る危機……、深まる恐怖……。戦慄の夜はまだ終わらない！
今回はさらなる恐怖の展開が待ち受ける、DISC2を攻略するぞ!!

このゲームには、霊媒（日本でいうイタコですね）の能力を持つクーデルカが怨霊に憑依されて、別人のような口調でしゃべるシーンがときどきあります。それを見るたびに、ホラー映画の古典「エクソシスト」を思い出すのは僕だけでしょうか。それにしても、クーデルカの衣装は刺激が強すぎて目のやり場に困りますよね。（が）

発売中 RPG	▶¥6,800(CD4枚組) ▶サクノス／SNK
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

謎が謎を呼ぶストーリー中盤のクリアチャートを公開！

▲外見上は戦ったことのある敵でも、強さは別格なこともある

ストーリーが中盤に突入するDISC2からは、出現するモンスターがさらに強力になる。手強いボスモンスターとのイベント戦闘も多くなるぞ。DISC2に入ったら、適度なレベルアップや、戦利品で装備を充実させることにも気を配りながら冒険を進めていこう。直接攻撃はエドワード、魔法攻撃はクーデルカというように、役割分担を決めてキャラクターを育てていくことも大事だ。

アイテムの取捨選択が重要!!

閉ざされたエリアに入るための鍵や、謎解きに必要なアイテムなど、クリアに必須のアイテムが数多く手に入るのもDISC2からの冒険の特徴だ。そのぶん消費アイテムや装備品を持てる数は限られるので、本当に必要なアイテムだけを入手する取捨選択も重要になる。序盤でお世話になった、効果の小さいHPやMPの回復アイテムは、邪魔になるようなら捨ててしまおう。

▲持ちきれないアイテムは、取らずに置いておくのも手。

攻略チャート

この攻略チャートは、前号の記事で掲載したチャートの続きから始まっている。これから遊び始めるプレイヤーは、前号のチャートも参照するのがベストだ。今回の攻略範囲は、DISC2の序盤、地下1階の階段通路から、DISC2が終るまで。以前に探索した場所へ戻る場面もあるので、チャートをしっかり確認しながら冒険を進めよう。なお、ボスモンスターのデータはHがHP、MがMP、弱が弱点の属性を示している。また、入手できるアイテムは"●"がついているものが通常アイテム、"★"がついているものがクリアに必須のアイテムを示しているぞ。

階段通路（地下1階）
壁に「ヤギの置物」が埋め込まれているが、この段階では取れない。階段を上がって1階へ進もう。

階段通路（1階）
扉の横の壁を調べると、4つのマークが描かれているのを確認できる。必ず見ておくこと。
●ハイリステル

倉庫
「古い手紙」は、ヌイグルミを調べると手に入る。ほかの2つは目立つので、簡単に見つかるはず。
★石版　★ライオンの置物　★古い手紙

聖水の間
セーブポイントを調べると、ダークヤングとの戦闘に突入。ダークヤングを倒さないと先に進めない。
★聖像のリング

ダークヤング	H	2916	M	250	弱	風

ホール（1階）
シャンデリアが落ちるイベント後、落下したシャンデリアの近くで「ダニエルの右腕」が手に入る。
★ダニエルの右腕

ホール廊下（2階）
エイリアスとのイベント戦闘が発生。倒したあとに死体を2回調べると、アイテムが手に入る。
★赤いカギ　★茶色のガラス片
●DAピストル　●ピストルの弾

エイリアス	H	2116	M	84	弱	無

居間
シャンデリアが落下した1階のホールに戻り、柵を乗り越えた場所にある扉に入ると、以前に通ったワラ置き場に戻れる。そこから管理人夫婦の居間へ。
★ドラゴンの置物　●ライフルの弾　●バッジ

オグデンの物置
居間の奥には物置があり、そこでも必須アイテムが手に入る。壁の絵を調べるとイベントが発生。
★ヴァルナの人形　●マスク

階段通路（地下1階）
前に通ったときには取れなかった「ヤギの置物」を入手できる。忘れずに手に入れておこう。
★ヤギの置物

犯罪者の部屋
階段通路から宝物庫に入り、「赤いカギ」を使って犯罪者の部屋へ。ロウソクの下は必ず調べること。
★オルゴール　●ロマの実　●ピストルの弾

陳列室
エイリアスと戦った場所に戻り、陳列室へ。陳列室では回想する図形の順番通りに床の図形を踏もう。
●ショットガンの弾

執務室
廊下を通って奥の部屋へ。ギリシャ文字の細工がほどこされた金庫は、この段階では開けられない。
★黄色いガラス片

ホール（1階）
柱時計がある場所を通り過ぎて、奥の扉から印刷室に入る。「ハイポーション」は書庫の棚の前にある。
●ライフルの弾　●ハイポーション

印刷室
「石版」を持っていると、印刷機を動かして「古い修道院の地図」を入手できる。また、それと同時に壁に穴が開く。
★古い修道院の地図

廊下
まずは扉を通って、廊下に入ろう。「青いガラス片」は必ず取っておくこと。
★青いガラス片

書物保管室
廊下の奥の扉に3つの置物をはめると、書物保管室に入れる。セーブポイントでキマイラが出現。
★聖像のクラウン

キマイラ	H	4225	M	211	弱	水

隠し通路
キマイラを倒したら、印刷室に戻って壁の穴から隠し通路へ。「メロディディスク」を入手しよう。
★メロディディスク　●ボウガンの矢

三角通路
鉄の扉はまだ開かない。無視して先へ進もう。

通路
通路の中央に「レリーフの欠片」が落ちている。取ったらホールの柱時計まで引き返すのだ。
★レリーフの欠片

ホール（1階）
柱時計の段差を一番上までよじ登って、「レリーフの欠片」をはめこむと天使の間へ行ける。

天使の間
床のパネルを踏んでオルゴールのメロディを再現すると、ロジャーの部屋への扉が開く。

ロジャーの部屋
ここでは「緑のガラス片」を入手。
★緑のガラス片

ステンドグラス
「レリーフの欠片」を拾った通路からステンドグラスの部屋へ行き、5枚のガラス片をはめこむ。

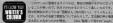
執務室
ギリシャ文字の細工がほどこされた金庫を調べると、「ソフィアの手紙」を入手できる。
★ソフィアの手紙

身廊
「レリーフの欠片」を拾った通路から身廊に入ると、イベント戦闘が発生。まず勝てないので逃げるべし。
●ショットガン2

ガーコイル	H	8836	M	774	弱	無

Q：魔法レベルを上げようとガンガン魔法を使っていると、すぐにMPが切れてしまいます。MPの消費を抑える良い方法はありませんか？
A：魔法はレベルが上がるほど消費MPが多くなるので、MP不足には最後まで悩まされます。解決策としては、PIEのパラメータを重点的に上げてMPの最大値を増やすか、MPを吸収する武器を装備して敵からMPを奪うことでしょうか。後者の作戦は少々危険を伴いますが……。

爆走デコトラ伝説2
～男人生夢一路～

菅原文太の声や北島三郎の歌を聞きながら、男街道まっしぐらの RCG「デコトラ2」。攻略に役立つコツや隠されたデータを紹介!!

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームに登場するライバルは、実在の俳優がモデルになっていることが多いので、元ネタがわかるとけっこう楽しいものです。田中邦衛似のキャラには「吾郎さん（北の国から）、そりゃねぇよ」とか、モデルの名前で悪態をついてみたりして。文次郎の声が菅原文太氏じゃなかったのが残念。　（HAL"誠意って何かね"mach!）

発売中 RCG	▶¥5,800（体験版CD同梱）　▶スパイク
	▶MC（8ブロック）、AC（DS対応）

『デコトラ』の基礎知識とお役立ちデータを紹介!!

テクニックらしいものといえば、ウインカーを出して車線変更し、相手をブロック。あとは男の気合い（ターボ）でぶっちぎり。それだけなのにオモシロイ…。ここでは、そんな「デコトラ2」の隠された秘密を大公開。バトル時に有効なボイスの効果や積荷のデータ、そしてエンディングに関わる要素など、ゲームを有利に進める情報を紹介していくぞ。これを参考にすれば、2周目・3周目も楽しめることうけあいなのだ。

▲バトル序盤はBGMと一緒に歌いながらノンビリと。後半はバトルに集中して勝ちにいこう。

POINT1 伝説度と注目度はココに響く!

バトル勝利時に得られる伝説度は、積荷の破損率や"いかに差をつけ、キレイに勝つか"（詳しくは下のカコミの"一定の条件"を参照）ということが判定基準になっている。そして注目度は、パーツやペイントでトラックを飾ることによってアップする。この2つの要素に、ライバルから奪ったパーツやペイントの獲得数などを加えて総合評価したものが、「トラック野郎レベル」なのだ。「自分のプレイがトラック野郎としてどのくらいのレベルなのか」という評価なので、ぜひ高レベルを狙ってみよう。

▲クリアすると、トラック野郎レベルがあだ名になるぞ

POINT2 ボイスとホーンの有効活用法

ボイスとホーンには、それぞれ違う効果がある。ボイスは一般車を車線変更させ、ホーンは一般車のスピードがアップする。これは必ずしもそうなるわけではない（よけてくれるかどうかは運）が、バトル時にはこれを利用してライバルをジャマすることができるぞ。たとえば、ボイスを使って前方の一般車を車線変更させ、ライバルの進路をふさぐという作戦だ。ボイスやホーンは、感覚的に気持ちいいから使うだけではなく、戦略的に使っていくことが重要だぞ。

▲前方に一般車がいるときはボイスを使って、進路を確保しよう。

POINT3 ライバルからパーツをゲット!!

全国制覇モードでは、一定の条件でライバルに勝つと相手のパーツやペイントを奪うことができる。こうして得たパーツをゲットパーツ（ペイントはゲットペイント）と呼ぶ。どれもショップでは売っていないレア物ばかりで、そのうえトラック野郎レベル（モード終了時……つまりエンディング時に判明するレベル）にも影響する。なるべくパーツやペイントを奪っていくようにしよう。ちなみに「一定の条件」とは、男の気合いを使用しない、積荷を壊さないなど、キレイな走りで勝つことだ。

▲ゲットパーツは、ほとんどのライバルから奪うことができる

「積荷」のワンポイントアドバイスと特徴一覧表を一挙掲載!

積荷に関しては、何をとれだけ積めばいいか迷うところがあるはずしかもカーゴの場合、全23種類の中からランダムで8種類が登場するので、1度バトルで負け、再戦するときに積荷が変わっていることもある。そこで、勝ちにいくときはなるべく軽くて壊れにくい積荷を選び、BP（バトルポイント）を稼ぐときは報酬が多い積荷を150%積み込むという戦略が有効だ　軽くて壊れにくい積荷の代表格は、鮮魚、黒豚肉など，ただし、これらのナマモノは品質保持のため、短時間で運ばなければならない　逆に稼ぎに徹する場合は、家具や大理石などを積み込めばいいだろう　コンテナ状のアイコン（1つ20%）で、破損状況を確認しながら走ることも大切だ

▼通常、積載量は00%でOK　勝てなかったら、50%に減らしたり、軽い積荷で挑んだりしてみよ

◀カーゴの場合、御当地荷物という各地の特産物　北海道ではじゃがいもの積載が可能となる

軽い積荷の場合

積荷が軽いと、ハンドルの操作も軽くなるため、一般車の間を縫うようにスイスイと車線変更することができる。カーブでも横に振られることなく、スムーズに曲がることが可能なのだ。また、短時間で最高速度に達することなども軽量ならではのメリット。当然、バトルでは軽ければ軽いほど有利になる。デメリットは、報酬があまりもらえないことだ。

◀一般車が多くても、ハンドリングがスムーズなので車線変更もラク。

重い積荷の場合

積荷が重い場合によく見られるのが、ガードレールへの接触。カーブでは横に振られやすいので、ガードレールをこすり、その結果積荷も破損しやすくなる。そのため、カーブではイン（内側）への車線変更をしたほうがいい。そのほかにも加速・最高速が遅い、操作が重いなどのデメリットがあるが、報酬の多さは魅力。稼ぐとなったら、やっぱり過積載!?

◀ガードレールにゴリゴリ当たるカーブでは、インに車線変更しよう。

表の見方

表は左から、積荷名・重さ・1回の接触による最大ダメージ量・中型トラックに100%積み込んだ場合の報酬となっている。なお、すべての積荷は積載量に関係なく耐久力が1000。家具を例にすると、単純計算で25回の接触で荷物破損となる。また、報酬は、大型車の場合2倍となる。

カーゴ用積荷

積荷名	重さ	[illegible]	報酬
家具	やや重い	40	1600
伊勢エビ	軽い	70	1600
大理石	やや重い	30	1500
霜降り牛肉	軽い	70	1500
カニ	軽い	70	1500
醤油	やや軽い	70	1400
ビール	やや軽い	70	1400
地酒	軽い	70	1400
フグ	軽い	50	1400
冷凍食品	やや軽い	40	1300
トマト	軽い	50	1300
貝	軽い	50	1300
鮮魚	軽い	50	1300
黒豚肉	軽い	40	1300
花	軽い	50	1200
りんご	軽い	50	1200
ぶどう	軽い	50	1200
ウナギ	軽い	50	1200
書籍	やや軽い	40	1100
じゃがいも	軽い	40	1100
ブランド米	軽い	40	1100
さつまいも	軽い	40	1000
とうもろこし	軽い	40	1000

ダンプ用積荷

積荷名	重さ	[illegible]	報酬
鉄板	重い	20	1600
鉄パイプ	重い	20	1600
レンガ	重い	30	1500
ブロック	重い	30	1500
材木	やや重い	30	1500
ドラム缶（水）	やや重い	30	1400
土	重い	20	1300
砂	重い	20	1300
木炭	やや軽い	40	1300
ドラム缶（油）	やや重い	30	1200
牧草	やや軽い	30	1200
砕石	重い	20	1200
ダンボール	やや軽い	40	1100
燃えガラ	やや軽い	20	1000
石炭	やや重い	20	1000

ウラワザデータベース

Ver.13.1

Q「大作モノのウラワザは載らないんですか?」。A「本誌攻略記事に載ってます……たぶん」。Q「ウラワザの賞味期限は?」。A「う～ん……お肉が固くならない程度かにゃ」。

LV50 サイレントボマー

★隠しキャラ出現コマンド

編集部内では３Ｄボ○バーマンの愛称で親しまれている「サイレントボマー」のナイスなコマンドをご紹介。メニューから「ＶＲアリーナ」を選択して、アンリのセリフが終了したら、R1＋L2、L1＋R2、L1＋L2＋R1＋R2＋◎＋⊗＋◬＋◫＋✚左（ボタン全押し＋✚左）という３つのコマンドを素早く入力すること。成功すると、本編の進み具合にかかわらず、すべてのキャラを使えるようになるぞ。とにかくＶＳを楽しみたいという人にはオススメのウラワザだ。

◀コマンド入力のタイミングは超シビア。約１～２秒で入力すること。

LV50 リトルプリンセス　マール王国の人形姫2

★経験値＆イノチウム倍増!!

大人気のＲＰＧ「リトルプリンセス」のお得なウラワザをご紹介。まずは、第４幕で「猫目石」を入手して、バーグを倒し、賢者ポリャンスキーと町の人を助けること。いったん塔を出たら、街に戻らずに再び賢者の部屋まで行く。部屋には本物のポリャンスキーがいるが、R1を押して猫目石を使うと、なぜかバーグが復活（戦闘は１段階のみ）するのだ。以降、部屋に入り直して（塔から出る必要はない）猫目石を使うたびにバーグが復活するので、経験値とイノチウムが稼ぎ放題!!　１回あたりの獲得経験値は237、獲得イノチウムは650。これで、心おきなくすべての人形たちを育てられるぞ。

◀このようなセリフが表示されていれば準備ＯＫ。

▲中盤だというのに、経験値＆イノチウムが稼ぎ放題!!

編集部情報 マーヴルVSカプコン ～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ～EXエディション

★隠しキャラ使用法

人気格闘ＡＣＴの隠しキャラ使用法を公開！　①マグネティックロックマン：まずはロックマンを使って「バトルモード」をクリアすること（コンティニュー回数制限なし＆難易度変更可）。キャラセレクト時にカーソルをロックマンに合わせてⓢを押しながら選択。✚下、左下、左＋ＰＰ（要ゲージ）でオンスロートの技を使えるぞ。②リュウのモード指定：キャラ選択時に、カーソルをリュウに合わせてⓢを押しながら決定でケンモード、ⓢを押しながら決定で豪鬼モードになるぞ（ゲージいらず）。③メカザンギエフ：②と同様にⓢを押しながら決定しよう。

▶オンスロートの必殺技・マグネティック～が炸裂!!

◀ゲージを消費しなくても、いきなり豪鬼モードに!!

LV20 デュープリズム

★幻のオープニング!?

愛らしいキャラがさまざまな冒険を繰り広げる『デュープリズム』の、とっておきの小ワザを公開。事前に体験版をチェックしていた人は気付いたと思うが、なぜか体験版に収録されていたオープニングムービーが、製品版では見られないのだ。そこで、「PUSH START」と表示されている間にL1（R1でも可）を押してみよう。すると、幻のオープニングが流れるぞ。まだ見ていないという人はぜひともチェックしよう。新たな『デュープリズム』の魅力が発見できるかも。

▶キャラのかわいさ爆発!!　すでにクリアしても、見逃している人は多いのでは？

★ウラワザ・ザ・BEST★

過去に掲載したウラワザのリクエストも受付中なのです。でも、バグ技の中には、大人の事情で２度と掲載できないモノも多々あります。

■エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～

★地球儀の謎

エリーの自室にある地球儀を調べると、地球儀を回転させられる。これを50回繰り返すとエリーが目を回す。さらに、50回繰り返すと……。実益はないけど必見の小ワザなのだ。

■幻想水滸伝II

★装備変更

これは、特定のアイテムを、本来装備できないはずのキャラに装備させるというモノ。まずは、装備させたいアイテムを装備可能なキャラに装備させる。次に、装備させたいキャラとアイテムを交換（相手が装備中のアイテムを選択）する。以上の操作で、どのようなキャラにも好きなアイテムを装備できるぞ。

■ドミノ君をとめないで。

★隠しキャラ

エンディングを見る、全ステージで県内トップを取る、全ステージで東洋トップを取る。以上の条件をクリアすると、隠しキャラが登場するぞ。

■パチスロ完全攻略　～ユニバーサル公式ガイドVol.３～

★ＢＩＧ確率UP

機種セレクト画面に移ったら、L1＋L2＋R1＋R2＋ⓢを同時入力して、機種、設定、モード決定からロード終了までボタンを押し続ける。これで、ＢＩＧボーナスの確率が上がるぞ。

■Parlor! Proパチンコ実機シミュレーションゲーム

★リーチギャラリー

攻略モードの機種セレクト画面で、ⓢ＋ⓢで機種を選択する。すると、選択機種の全リーチアクションが楽しめるギャラリーモードが始まるぞ。

■リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND

★隠しキャラ出現

８戦目までにファイティングポイントを380ポイント以上獲得すると、隠しキャラ「ナイトメア・ギース」が登場するぞ。

★コマンド短縮

まずは、コンフィグ画面で「必殺技ボタン」の項目をONにすること。ゲーム中に必殺技１＋２の同時入力で超必殺技、必殺技３＋４で潜在能力を発動できるぞ。

■ルナティックドーンIII

★攻撃力UP

パーティの中で武器を強化したいキャラに、武器Aと武器Bを装備させる。合成屋に入ったら、メンバーのうちいずれかの武器と、先ほどのキャラが装備した武器Aを合成する。すると、合成しなかった武器Bまで攻撃力が上がっているのだ。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。バグに絡んだワザは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞　品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今号の採用者：LV50（２名）／茨城県　武藤憲政くん、東京都　青葉俊輔くん。LV20（１名）／絶対ＰＮ希望くん。

ヴァルキリープロファイル

北欧神話を題材にした、今までにないシステムを持つRPGが登場した。主人公は、死者しか仲間にできないヴァルキリー。彼女自身は地上界で戦っていくが、同時に神界でオーディンの力となって働ける仲間を育成していかねばならない。これが、このゲームを奥深いものにしているのだ。

まんが　岩瀬さとみ

はじめて物語

▲神界へ送った仲間のその後はチャプターの開始前にある神界フェイスで知ることができます。地上界での育て方で活躍ぶりも変化するのです。

● 『ヴァルキリープロファイル』の目的とは?

「神界戦争の戦力になりそうな人物を地上で見つけ、共に冒険することで鍛えてから神界へと送り込む」というのがこのゲームでプレイヤーに課せられた使命です。少しばかり強引なたとえですが、野球やサッカーチームの2軍監督をイメージしてもらえばいいでしょう。選手を鍛えて(経験値を稼がせ成長させる)1軍(神界)に送り込む、という訳です。ただし、2軍(地上界)での戦いもありますから、強い選手をすべて1軍に送ってしまうと2軍がボロボロになって困ってしまうのですが……。最終的には神界での戦いに勝つことが求められます。神界での戦いはオートで、プレイヤーが直接介入できない(結果だけが知らされる)ため、少しでもよい人材を送る必要があるのです。

●限りある[illegible]を有効に使おう

このゲームではチャプターとピリオドという単位で時間を表しています。1チャプターは複数のピリオド(数は難易度等によって異なる)から構成されていて、街やダンジョンに入ったりするたびに一定のピリオドが過ぎるようになっています。忘れてはいけないのが「地上界で時間が流れているのと同様に、神界でも時間が流れている」ということ。最後の戦いである"神々の黄昏"ことラグナロクが起こる時期も最初から「チャプター8終了後」と決まっています。ですから、それまでに効率よく仲間を集め、育て、神界に送る必要があるのです。時間を有効に使ってイベントを進め、余裕ができたら初めてフリーダンジョンに入って経験値を稼ぐようにするといいでしょう。

戦乙女の呼び声が戦場に届くとき新たなるRPGが始まる その2

▲イベントを発生させるにはこの精神集中が不可欠。各チャプターには4〜7（難易度等によって異なる）のイベントが用意されています。

●イベントは精神集中することで発生する

ヴァルキリーは精神集中という特殊能力を持っています。この力を使って、パーティーに入ってくれる仲間の居場所を探したり、彼らを鍛える場であるダンジョン（アイテムを入手することのできる場でもあります）を見つけたりするのです。精神集中をしないと新しいイベントも起こりませんから、こまめにこのコマンドを使うようにしましょう。精神集中すると2ピリオドを消費しますが、空振りした（新たなイベントを見つけられない）場合は時間を消費しないので、安心して挑戦してみてください。空振りした時はフリーダンジョンに入ったり、そのチャプターで仲間になったキャラに関係のある町に入ったり（アイテムが手に入ることがあります）するといいでしょう。

●ゲーム内容はいったいどんな感じ？

ダンジョン内では横スクロールのアクションシーンが展開されます。ジャンプやスライディング、それに晶石という飛び道具などを駆使して探索し、あちこちに隠されているアイテムを探して回りましょう。なお、ダンジョン内を徘徊している敵と接触するとすぐに戦闘シーンに移行します。敵に剣で触れれば高確率で先制できますし、反対に背後から体に触れられれば先制されてしまいますので、接触方法にも気を配りましょう。戦闘シーンでは各キャラに割り振られたボタンを押すことで攻撃していきます（攻撃内容はキャンプ画面で変更できます）。タイミングよく攻撃を出すことで連続技を決めることもできますし、決め技ゲージを溜めれば強力な技も使えるようになっています。

◎ 剣をふる

ダンジョン内では敵に接触すると、戦闘となる。こちらから剣を振り当てて戦闘に突入すると、先制攻撃が行える。

積極的に戦うベシ!!

逆に後ろから さわられると先手を とられるぞ!!

回 晶石を使う

氷を撃ちだして、足場を作ったり、敵の動きを止めたりできる。

● 敵に撃った場合

凍らせて、押したり、引いたりして移動させて、足場にも出来る。

● 壁に向かって撃つ場合

高い場所にある宝箱をゲットしたり、登れない所にジャンプできる。

① 壁
ジャンプしておちてくる途中で右を向いて回

② 次にジャンプした一番上で回を押す

③ またその場でジャンプして一番上で回!

● 同じ場所に何度も撃つ。

同じ場所に、2発撃つと、氷が大きくなり、3発で砕ける。この砕ける時の勢いを利用して横にビュンと飛ぶことも可!

というか、そのワザを使わないと取れない宝箱も……

下+◎ 宝箱を開ける

宝箱の正面に立ってないと、持ちあげてしまうコトがあるので注意!!
持ちあげたら、すみやかに⊗!
ここで◎を押すと、投げてアイテムごと宝箱が壊れるぞ!!

ガシャン

詳しくはアルトリア山岳遺跡の妖精が教えてくれるし キャンプ画面の「パーティー」にある「練習」でもイロイロチェックできる!

とりあえず
各キャラの攻撃をつなげてコンボ数をかせぐ
↓
決め技ゲージがたまる と決め技が使える
↓
決め技もコンボになる

例
ジェラード
↓
アリューゼ
↓
ヴァルキリー
↓
ベリナス
↓
決め技ゲージMAX
→ ヴァルキリー
↓
ジェラード
↓
アリューゼ
↓
ベリナス

狙うのは青い魔晶石!!!

アイテムは全て自分で作り出す

作り出すためにはMP〔マテリアライズポイント〕が必要。MPは神界フェイズで もらえる&各アイテムを変換することでゲットできる

例
「天空の瞳」というアイテムは、ダンジョンの、まだ行ってない部分が分かるが、セーブ→使用→MAP覚える→ロードで使わずに済むのだ!! なので最低1つあれば大丈夫。

武器はいつのまにか壊れることがある!!

なので装備画面はコマメにチェック!!!

武器、魔法の種類によって攻撃回数、内容が変わる!!

1人が2回以上攻撃できるようになると、コンボに幅ができるぞ!!

▲3連続目となる決め技を最速で出しても、ゲージは－60%まで減ってしまう。しかし、60%以上溜められる決め技もあるので大丈夫。

●リアルタイムで進む戦闘シーンのコツとは?

タイミングよく攻撃を出すと連続技（コンボ）になりますが、逆に適当に攻撃すると「相手を跳ね飛ばした瞬間に斬りかかったため空振りした」といったことも起こりえます。また、相手の攻撃を防いだときに頭上に剣のマークが表示されれば、反撃することも可能です（反撃技を出す条件を満たした上で、マークが出ているときにボタンを押さなければいけませんが)。さらにはコンボガードというシステム（コンボになるタイミングで技を出しても、最初の攻撃をガードされると2撃目もガードされてしまう）も存在しています。これらのことからもわかるように、ただボタンを連打しているだけでは効率よく戦えないのです。まずは技ごとに設定されている攻撃範囲や出るまでにかかる時間をチェックすることから始めましょう。キャンプの「パーティー」というコマンド内にある「練習」内では自由に戦えますから、ここで何度も試してみるのが大切。出せる技は装備している武器や魔法によって異なるので、いろいろな武器を身につけて練習しましょう。上のマンガでも紹介している魔晶石を手に入れるためにも、いくつかの空中コンボパターンを作っておくと便利です。攻撃回数の多い武器や魔法を使ったり、仲間とうまく連携することでコンボHit数を増やすことができます。こうして決め技ゲージをフルに溜めたら決め技（格闘ゲームでいう超必殺技のような存在）の出番です。決め技自体にも決め技ゲージを溜める効果がありますから、順番を工夫すると決め技を4連続で出すこともできるのです。

ヴァルキリープロファイル はじめて物語

ヴァルキリー その6
スキル

スキルは戦闘を楽にするモノから、キャラの性格や能力まで様々なモノが用意されている。

スキルを上げるにはCP（キャパシティ）が必要!! CPはレベルUPで増加するぞ!!
UP!

スキルは最初から覚えているモノと、
アイテムとしてゲットするモノの2種類!!

アイテムとしてゲットしたモノはそのスキルを使えるキャラがいない場合、「覚えた」と表示されるだけ!

なので「覚えた」ハズなのに……
ってコトがけっこうあるので注意しよう!!!
あれ〜??

「覚えた」スキルは使えるキャラが後から入ってくれば最初から覚えているので安心!
覚えてまーす♡

神界に送る人材は人物特性を最大にUPして勇者適性値を上げておこう!!

スキルで最初にやらなきゃいけないのは「ファーストエイド」を覚えるのと、そのセットアップ

LV 8!
LV8!
ファーストエイドはとにかく便利なので早目にレベル8まで上げちゃってもOKだ!!!

宝箱にはワナが仕掛けてあるコトがあるんだけど….
それを避けるために足場から落ちたりしたらイタすぎ!!

ワナは無視して（ダメージ覚悟で）宝を取ろう!
パカッ

神界に送る人材の装備は大事なモノ以外は外しちゃダメだ!!
弱まるぞ!!!!

欠点は全体に分かりにくいのと2DACTの操作性!!
あと前作品にあたる『SO2』のような正統派RPGを期待しちゃうとダメかも……

戦闘でコンボをかませるのが好きで必殺技を叫ぶのが好きな人は

この不思議な魅力にメロメロまちがいなし!
RPGに飽きてる人はやってみれ!!!

100万円……
そーじゃなく
あれでスキルを上げておけば……

何に使ったの?
い、いや
ジャンク屋で幻のハード「赤と黒のエクスタシー」を見つけちゃって…

一気に1000台買っちゃった
てへっ
1000台?!!

あの●ァーチャル●ーイを1000台も?
バカだこの人…

なんだよ———!!! じゃあ●ン●スなら良かったのかよ——!!
ちがくて

●ま●っちなら良かったのかよ——
●ギオ●Dなら良かったのかよ——
そうでなくて

▲色のついた宝箱には罠が仕掛けられている可能性が高い。開けたらすぐに避難（ジャンプする、後方にスライディングするなど）しよう。

●アイテムは買うのではなく、拾うか作る！

このゲームの特徴の1つとして、ショップが存在しない点が挙げられます。武具から体力回復アイテムまで、すべてのアイテムは宝箱などから入手するか、自分で作り出さねばなりません。こう聞くと戸惑うかもしれませんが、「ダンジョン内のセーブポイントでも武器を（作成して）入手できる」とか「不要なアイテムをMP変換することで欲しいアイテムに作り直せる」と考えれば、わかりやすいものです。例えばダンジョン内の未踏破部分を表示する天空の瞳。これを変換すると1000MPになるので、体力回復アイテムのエリクサーを66個も作ることができます。そこで「ダンジョンでセーブ→天空の瞳を使う→地形を覚えたらロード→MP変換」という手が使えるのです。

●『ヴァルキリープロファイル』はどんな作品？

開発したのがトライエースと聞いて「このゲームも『スターオーシャン　セカンドストーリー』のようなRPGの王道を行くゲームなんだろう」と思った人は多いはず。しかし実際は、さまざまなジャンルのいいところを取り込んだ、今までにないタイプの作品となっています。それゆえに、人によっては残念に思う部分もあるかもしれません。難点という難点は挙げづらいのですが、あえて挙げるのなら、システム面ではアイテムの並べ替えが自由にできたらという点。また、アクション部分では、ダンジョン内の足場のわかりにくい点が挙げられます。次回作があるならば改良して欲しいところです。とにかく、記事を読んで〝何か〟を感じた人なら、楽しめるゲームなはずです。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。ポケモンでいうと、ゲンガーに似ていると自供。マジですか？

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ついに今年最後の電撃コラムスです。ゲーム業界の最新事情をお届けしてきたこのコーナー。来年もよろしくね。

★新春 うさんくさい自分

もうすぐたのしいお正月ですね！　だけど、ワタシはなんだかキンチョーしています。そう、2000年問題。ではなく、お正月は親戚の人と顔を合わせるじゃないですかあ。その際、「今どんな仕事をしているのか」と聞かれるのがたいへん苦手なのです。

まず高齢の方は、「ゲームをつくっています」と言うと、ワタシが「ゲームソフト工場でネジ留めをしているの図」を想像されるようです。新年早々誤解を招きますが、説明するのがめんどーなので放っておきます。

次に気まずいのが同世代の親戚。ウカツにゲームをつくっているなんて言ってしまうと、興味本位で根掘り葉掘り聞かれるハメに。「もしかして、魚としゃべるゲーム？　ドラクエやったことあるよ！」などと、相手は自分の中のゲーム知識を駆使してきます。ビッグタイトルをいくつも並べられ、存在がみるみる**米つぶ**のようになっていくワタシ。「それで、何をつくったの？」と本題に戻る前に、ウヤムヤにして話を終らせるしかありません。

そして、お子さまたち。どこで聞いてきたのか、「オバちゃんポケモンつくっとるん？」と期待に目を輝かせて寄ってきます。「そうや、アレはオバちゃんが描いとるんやで〜」小粋な**大人ジョーク**としてこんなことを言えば、「ピカチュウ描いてェ」と服を引っ張られます。広告の紙のウラなんかにそれらしい絵を描いてみせたなら、お子さまは大喜び。**し、信じてる!?** なくしていたピュアなハートがここにあったヨー！　そんなことをやってるうちに、ワタシはいつのまにか子守り係になっていて、大人の輪から外されているのでした。輪の中では、同世代のイトコたちが、ボーナスだとか育児がどうだといった大人の会話をしています。この孤独感、そして親戚内における自分の**微妙なポジション**が、毎年ワタシの心を不安定にさせるのです。

次のお正月からは、「会社員です」とでも言っておこうかなあ。新年早々、ウソつき！

岩崎啓眞
近　況
今回は2000年問題について書いてみました。といっても、これ、PSにはちっとも関係のない話ですよね（笑）　まぁ、旬の話題ですが。

★2000年問題＝Y2Kがやってきた

今回は、ゲームマシンと関係がありそうで、実はほとんど関係ない2000年問題、いわゆる「Y2K」問題について、ちょっと書いてみよう。

まず、どうしてこんな変な問題が出て来たのかというと、これはコンピュータの登場が1950年代にさかのぼることに端を発している。当時のコンピュータはメモリも少なかったし、外部記憶装置もすごく小さかったので、プログラムなどのデータを少しでも小さくする必要があった。そこで、西暦19＊＊年の「19」を省略して「00―99」の形で表記する方法を、どこかのサエた奴が考えたついたわけだが、問題なのはここから先。コンピュータの世界には「大雑把に何ケタで数字を扱う」という考え方があり、これを2ケタにすると、99の次は「0」になってしまうわけだ。だから、2ケタで年号を扱うと1999年の次は2000年ではなく、1900年になってしまう。そして、2000年を1900年だとしてしまうと、例えば銀行の利息計算がメチャクチャになったり、すでに死亡している人が戸籍データとしては生き返ったことになったり、果てはプログラムそれ自体が動かなくなったりと、啞然呆然のことが山ほど起こってしまうのだ。

これが、いわゆる「2000年問題」「Y2K」の基礎の部分だ。

逆に言うなら、2000年問題が起こるためには「カレンダー機能のついたコンピュータがあり」、「そのカレンダーの年表記の下2ケタのみを扱うことでデータを処理するプログラムがコンピュータの上にある」、この2つの条件が成り立って、初めて2000年問題が発生することになる。極論を言えば、「日付を扱わないコンピュータには2000年問題はない」のだ。だから、どこの家にでもある炊飯器は、普通「時刻」までしか扱わないので2000年問題はないし、エアコンにも、まず2000年問題はない（ビデオデッキの古い機種の一部には2000年問題はあるらしいが、そんなに古いビデオデッキをいまだに使っているヤツがいるのだろうか？）。

では次に、この問題によって、ちまたでよく言われているような「2000年問題で電気が止まる」とか「ガスが止まる」とか「飛行機が落ちる」なんて恐ろしいことが起こるのだろうか？　答えは「まず、ない」だ。むろん、技術に「絶対」という言葉はないので「絶対」とまでは書けないが、僕らの生活に何か深刻な影響のあるようなことは、まず起こり得ない。今、あちこちでエラそうに2000年問題について吹いている人、特にテレビに出ている評論家のほとんどは、間違ったことを言ったことになるのは賭けてもいいぐらいで、あったとしても、せいぜいガスや電気の請求書がメチャクチャになったりするぐらいで、一番凄いことでも、5分停電する（それも普段の停電と同じ理由で）なんてのが関の山だと僕は思っている。

と、なぜ言いきれるのかというと、まず第一に2000年問題は「テストできる問題」だということ。コンピュータ内のカレンダーの日付を進めて、1999年12月31日23時59分にしてしまえば、1分後に2000年問題をシミュレートできてしまう。デジタル時計が2000年に正しく対応しているかどうかを知りたければ、同じように時計を進めてみればいいのだ。ガスだの電気だのの会社は社会的なインフラなので、むろんこういう問題には神経質になっており、今年の夏ごろには、すべてのテストが終わっているわけだ。だから、まず「電気が消える」だの「ガスが止まる」なんてバカなことは起こらないだろうと思えるわけだ。

頻繁に日付を扱う銀行だの証券会社だのも、当然同じようにテストはしている。だから、データのやりとりなどで若干の問題が起こる可能性はあるが、同じように、ほぼ問題はないのは確かだろう。

そして、次に機械には「物理的な（コンピュータを介さない）安全装置」、つまり極端な力がかかったり、極端な入力があったりしたときには、それを無視したり、強制的にとまったりして、安全をはかる仕掛けがついている。だから、それを動かしているコンピュータがたまたま2000年問題に当って、とんでもない動き、命令を発したとしても、機械の方がそれを無視するので、少々処理が遅れたりすることはあるかもしれないが、少なくとも爆発するだのなんだのといった馬鹿馬鹿しい事態を招くことはないだろう。ましてや、どっかのテレビ番組のような「2000年になるとエレベータのコンピュータが狂ってエレベータが落ちる」なんてのは、それこそ「話にもならない」噴飯ものの話だ。

じゃあ、なんで2000年になる前後で、みんなエレベータや電車を止めたりするんだというと、これは簡単で「いくらテストしても、100%安全と言える人間なんて誰もいない」からだ。「自信はあるけど、念には念を入れておこう」というのは、当然の発想だろう。

と、そんなこんなで「2000年問題」は、実は「社会の大きな部分」には影響を与えることはまずない。ただ、ここで「社会の大きな部分では」とカッコをつけたのには理由がある。実は2000年問題は、個人、特にパソコンを使っている人にとっては、多分、とっても大きな問題になると思われるからなのだ。というのも、2000年問題が「実質的にまったくないパソコン」で、今、ある程度の数が出回っているものは実はマッキントッシュ（iMacのあのマッキントッシュだ）しかなくて、それ以外の大半を占めるウィンドウズは、最新機種を除いて、大なり小なり2000年問題を抱えている。大きなモノでは、起動しなくなるなんてのから始まって、小さなモノだと日付が狂うだの、ファイルの上書きができなくなるだの、ともかく大小さまざまな問題をいろいろなソフトが抱えている。むろん、これらの問題を解決するためのパッチ（パッチワークのパッチ。いわゆるツギハギのことなんだけど、コンピュータの世界ではプログラムの修正用データのことをパッチと呼ぶ）もインターネットなどに用意されているが、それをユーザーがダウンロードしたり、もしくはメーカーに電話して対策を聞いたりしなければ、ユーザーの手には入らない。そして、ユーザーの手に入らない限り、当然2000年問題は解決されないのだ。ところが、ユーザーのかなりの部分が2000年問題なんて（深刻には）意識していないだろうし、それらのユーザーは2000年になってから、初めてファイルが消えたりして慌てることになってしまうわけだ。しかも、問題が起こってからだと解決も面倒になるし（実は簡単に逃げられるのだが、そんな解決策を知っているなら、もともと2000年対策をしているはずだ）、何をやるのも不安定なコンピュータの上で作業することになるのだから、大変なのは間違いなしというわけだ。だから、2000年問題は社会的に大きな影響はまずないだろうが、身近なところでけっこう細かい問題が起こるだろうと、僕は思っているのだ。

そんなわけで、2000年まであと少し。日常的にパソコンを使っている人は、2000年問題にちゃんと対応して、一度コンピュータ内の時計を2000年以降に日付を進めて、テストしておいたほうがいいだろうね。備えあれば憂いなし、転ばぬ先の杖……なんかジジィみたいな言葉を思い出しながら、千年紀最後の僕のエッセイを終わろうと思う。では、また来年、無事に再会できますように。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

ゲームレポート

「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。さて今回のゲームレポートは、今年のまとめです！

★1999THANK YOU！ 2000HELLO!!

今年もあっという間に年末。まずは前号に引き続き、ニューヨークレポート第2弾から。クリスマスツリーで世界的に有名なロックフェラーセンター。私がニューヨークを旅していたときはまだ準備中でしたが、帰国してからしばらくするとニュースで点灯式のセレモニーが華やかにとり行われていましたね。

今回の旅で、一番印象深かったのはアートの世界。とくにMOMA（近代美術館）にあったモネの睡蓮の絵は感動ものでした。巨大な横長のキャンバスが3枚で1つの作品を構成しているんだけど、色彩の表現の絶妙さにしばし動けなくなってしまったほど！ そしてメトロポリタン美術館で興味深かったのは展示作品をそのままそっくり模写している人がいるということ。こんなこと日本では到底考えられないことで、このへんの大らかさがやっぱりアメリカって感じよね。

そして、訪れてみたかったもう1つの場所、SOHO。ファショナブルな街にはおシャレなカフェや現代アートのギャラリーが点在しており、最新のトレンド情報がいっぱいでウインドウショッピングしているだけでも楽しかったです。SOHOは想像以上に好きなスポットとなりました。それから、オフブロードウェイにも足を運び、オーストラリアの二人組「THWAK」というのを見てきました。これは形態模写を取り入れたパフォーマンスなんだけど、結構笑えておもしろかったです。こういう笑いってホント万国共通よね。今回はNYの旅を思う存分堪能し、あの雑踏のパワー＆エネルギーを得たという感じです。是非来年も（！）また旅したいと思っています。

さて今年をしめくくるコラムは、「1999ゲームレポート」の総まとめを今年もやります！ 題して〝1999年、くりんのゲームベスト3″の発表です（毎年これが楽しみなのよ！）。第3位は、前作に引き続き大好きなタマネギ先生も登場してくれた『ウンジャマ・ラミー』。ギターのチョッパー音にしびれちゃいました。第2位は、私のゴルフ熱を盛り上げてくれた『みんなのGOLF 2』。7番ホールの虹の演出にはウットリ。そして輝く第1位は、スパイ大作戦フリークな私の心を揺さぶった『メタルギアソリッド』。手に汗握るワクワクドキドキ感にはまってしまいました。さぁ、記念すべき2000年という来年はどんなゲームソフトに出会える年になるのでしょうか？ この年末年始にかけてもいろいろなゲームが発売されるようだし、今から楽しみ〜。では、よいお年をお迎えくださいねぇ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況

クリスマスを前にして、各家で点灯されるド派手なイルミネーションが目立ってきました。帰宅途中にも、つい目を奪われてしまいがち。これで事故る人もいるだろうなぁ。

★洋画ファンはDVDに注目！

最近日本でアメリカから洋画のDVDソフトを個人輸入する人が増えているらしいです。インターネット普及のおかげで、すごく簡単に買えるっていうこともあるんですが、調べてみるとたいていのアメリカ版DVDは、日本版の発売よりずっと早く、作品によっては劇場公開よりも早く手に入るし、価格も半額から3分の2で買えるものが多いのです。

試しに、日米両方で数本のDVDタイトルを通販購入（試算だけ）してみました。

タイトルは「リーサルウェポン4」、「バグズライフ」、「タイタニック」、「Xファイル・ザ・ムービー」、「イージーライダー」、「遊星からの物体X」、「RONIN」の計7本。日本ではわりと最近の発売作品ばかりです。日本の通販サイトでは消費税はあり送料はなしで、合計金額は29,694円。一方アメリカの方は、最大手アマゾンで見たところ、ほとんどが30%引きで、ソフトの合計は142.86ドル。送料は3日ほどで着く国際速達便だと34.75ドルで、合計金額は177.61ドル（約18,294円）でした。早さの方では、日本でお正月映画として封切りになったばかりの「ワイルドワイルドウェスト」はもう出ているし、「将軍の娘」も12月半ばには発売される予定です。最近は全体的に劇場公開からDVD化されるまでの期間も短縮されてきているような気がします。

さて、個人輸入のDVDですが、デメリットもあります。1つは、日本語字幕、日本語吹き替えがないこと。もう1つは、基本的に日本で売られている普通のDVDプレーヤーでは見られないことです。

英語字幕、あるいは字幕なしでいいという人なら、最初の問題はOKでしょう。英語の勉強にも役立つかもしれません。

2番目の方は、いわゆる地域（リージョン）コードによるもので、北米は1で、日本は2ですが、ちょうどPSのソフト、ハードが日米で互換性を持たないのと同じ仕組みです。しかし、多くのプレーヤーが簡単な改造で複数の地域コードに対応できるようになっていて、インターネット上には多くの機種の改造情報があります。また、国内でも免税店やマニア系の店でマルチリージョン対応のプレーヤーを購入することもできます。これらの情報もネット上にはいくらでもあるので、その気になればプレーヤーは楽に手に入ります。

そこで気になるのはPS2のDVD再生機能なんですが……PS2のリージョンコードプロテクトは相当堅そうな……。

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「さようなら 1900年代」

今年もあっという間に年末となりました。なんか体感的には、どんどん1年が短くなってくるような感じがしますね。しかも今年は1900年代最後の年です。すでに予定表には、2000年1月○日とかいう日付を書いているんですが、どうもまだ実感がともなわないようなヘンな感じです。

いろいろ騒がれている2000年問題ですが、あと一週間ほどで結果が出ますね。私は外国のことはともかく、日本国内ではそんなに大きな問題にはならないんじゃあないかと思っています。もちろん細かな問題はたくさん発生すると思いますが。

ＴＶなどで取り上げる2000年問題では、コンピュータプログラムの問題ばかり取り沙汰されますが、本当に問題になるのはコンピュータチップ＝部品なんです。ちょっと前の言い方だと「マイコン」ってヤツですね。マイコン炊飯器というような呼び方を聞いたことがある人も多いと思います。

技術の進歩によって昔だったら大きな冷蔵庫ほどの部品が必要だったコンピュータが、チップ1つに集約されています。このチップにはプログラムが焼き込まれていますが、このプログラムが2000年に対応しているかどうか、というのが問題なのです。

製造機械や制御機械にはこうしたチップが数多く使われていますが、どれが対応型でどれが非対応型なのかが分からないのです。

なぜかというと、コンピュータ関連の部品というのは価格競争が激しく、コストダウンのための改良がしょっちゅう行われます。ですから、同じ働きをする部品であれば価格が安いものにどんどん変更されます。何回も変更された部品のうち、どこまでが非対応でどこからが対応しているかが分からないのです。

ですから、こうした制御用部品は基盤をひっぱがして調べるしか手がありません。それには数が多すぎますし、カベの中に埋め込んであるっていう手の施しようがないものまであります。

比較的製品の品質管理が進んでいる日本ですらこうですから、海外の一部の国の危なさといったら想像するだに恐ろしいですね。

しかし、電気・水道・ガスといったライフラインについては、対策が二重三重に用意されています。ですから、万一止まるようなことがあっても長くて半日位ではないかと思います。どこかに出歩くなどしない限りはあまり心配することはないでしょう。

もちろん止まったときの用意はしていますよ。こういうときにアウトドアが趣味の人は強いですからね。照明から調理器具、食料まで用意はバッチリ。もちろんゲームは電池で遊べるゲームボーイ等がスタンバイしてます。

不安な話はこれくらいにして、明るい2000年のほうに話題を移しましょう。なんといっても待望のＰＳ２が発売になる年ですからね。

ＰＳ２の発売によって、家電業界も大きな影響を受けそうです。なんといってもこれからＡＶ製品の中核となりそうだったＤＶＤプレイヤーのシェアを、ＰＳ２に大きく奪われてしまいそうだからです。

逆の見方をすればＤＶＤプレーヤーに最新高性能ゲームマシンがついて39,800円ですから、現行のＤＶＤプレーヤーを販売しているメーカーさんは真っ青です。３月までになんとか現在の在庫を売り切ってしまわないと、３万円以上の製品は高級機以外売れなくなってしまいます。ですからこれからちょっとしたバーゲンセールが展開されるでしょう。

反面元気なのがＤＶＤソフトのメーカーさんです。現在ＤＶＤプレーヤーの普及台数が約50万台といわれていますが、３月４日にはいきなり100万台増えるワケです。なんと市場サイズがいきなり３倍になるのです。

ＰＳ２を買ったら、すぐではなくてもＤＶＤソフトも１枚や２枚は買いたいですよね。そうすると100〜200万枚の需要が発生するのです。映像ソフトは一気にＤＶＤが主流になってしまうかもしれませんね。

余談ですが、録画するメディアもどんどんディスクになりそうですね。ソニーのＭＤハンディカムを見たのですが、次世代メディアも着実に進歩しています。「これ昨日の番組のディスク」というやりとりも、もう数年で現実のものになるでしょう。十年もたったら「昔はビデオといって、箱の中に磁気テープが入っていてね」と説明しなきゃいけなくなるでしょうね。

ＣＤが発売になったときに友人と、将来はＣＤだけになって「昔はレコードといって針で引っかいて音を出してたんだよ」という説明をする時代がくるかもねと話していました。そしたら５年足らずでレコードはほとんど姿を消してしまいましたからね。ビデオもわかりませんよ。

■このところ仕事でゲームボーイのソフトをプレイする機会が多かったのですが、ちょうどファミコンブームの末期をほうふつとさせる感じがありますね。発売から10年になりますが、ゲームボーイの能力を完全に使いこなしているソフトメーカーさんが多く、完成度の高いゲームが数多く供給されています。価格も安く、ゲームもおもしろい。手軽なだけにかえってハマりやすいのかもしれません。ＰＳ２とは対極にある「ゲームのおもしろさ」がここにはあるのではないでしょうか。

来年には高性能版が発売予定とのことですが、このままでもいいんじゃないかな、とも思ってしまいました。

■それでは皆さん、もうすぐ新しい千年紀の始まりです。どうぞよいお年を。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

まんが／岩瀬さとみ

さて、今年の年末は！っていうか記念すべき1999から2000の境目はゲームをしていたい気がします。大事ですよ。多分。自分なりのケジメのつけ方。なんて思ってるゲームオバカさんはボクラだけですか？

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな…宣伝。と心配になる、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

今日から ‐ クリスマスソングは聞こえなくなった。年末、街は妙にざわついている。恋人たちの季節から、年越しの喧噪へ。先日発表された、「ミレニアム問題の解決に第16魔導回路を使用する」とした政府の発表も このざわめきに一役買っているのだろう。今じゃ「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック！ 確かに文字は小さいですが、じっくり読めばとってもステキ」っていうコトと同レベルで、第16魔導回路が東京 ‐ 京都を結ぶ日本最大の召喚機関であることは誰の目にも明らかだった。そして電脈を無視しているのも周知の事実。ミレニアム問題なんていう大きな歪みを処理するにはソレに合わせたリスクが予想される。

来年が貴方にとってステキな年になりますように。祈る。祈る。祈る。このリードを偶然読んでしまった人のために。こめます。イロイロなモノを。たくさん。

▼宮城県 楓来らみーさん 完成度は相変わらず高いです。ほのぼのです。

そうですね、だからこそ、ダン…作…て欲しいモノです

▲東京都 松崎央實さん 他人を励ますのって生半可な元気じゃ、と…しょうもないですからね

▲群馬県 りょうずけさん 珍しい味が好きだと すぐ市場からなくなっちゃったり 悲しいです

▲栃木県 めもるんさん 男の子の名前でもありますからね まあ、呼んでくれなくても楽しいですし

▲宮城県 トモさん ティファは…ファインが女性的ですよね 胸が大きいってだけじゃなく

▲滋賀県 民くる戸さん きっと役に立つ日が来ます スキルとして身につけておきましょう

▲愛知県 あいるさん …く地味ですが、ステ…まり執着にやるとイ…やいますからね 笑

…そりゃもう疲れて当然、…くも楽しいんですもんね…て遊べるときに遊んでおかないと、イロイロな…いますからね。経験が全てってワケじゃないです…1人でゲームはいつでもできますから

▲秋田県 階ミズリさん 1作目のSLGっぽさも捨てがたいんですけどね。楽しかったですし

▲英国 吉良さん なんでなんでしょう？ そのまま男性陣で押さなかったのは。ちょっと謎です

▲千葉県 もんちっちさん この冬の新作は ‐ とんでもない数ですよね。しかもかなり遊べます

「なんだか、最近妖しい宗教の話が多いですけど……TVとかで記者会見とか見てると明らかに話が矛盾していたり、物理的、論理的にあり得なかったり……なんでこんなものを信じてしまうのだろう？ と疑問に思うことが多いです。そんなに弱いモノなんでしょうか？ 人の心って。なんだか、考えてしまいます。私の周り、結構その手の人が多くて……」山梨県 毛利キョウさん

多いですよね。最近特に。別に何かを信じることはイケナイコトではないと思います。ただ、信じすぎるのもどうかと思うんですよね。そういった、「信じる」ということには、その時のその人の状態がものスゴク関係しているのは確かです。イロイロと痛めつけられた後に、優しい言葉をかけられればつい……ってことは恋愛でもよくある話ですし、気の迷いってコトもあると思うんですよね。恋愛も宗教も行き過ぎちゃうとヤバクなるのは同じ。信じすぎてしまうと、周りが見えなくなって……ってことなんでしょう そういう、のめり込んでいる人に、声が届きにくいのも確か 意地を張ってしまって1回自分で言ったことを取り消すことが出来ないのかもしれません。まあでも、コレは、何にでも当てはまるんですけどね ゲームとか ソレはっかりて、周りの人の意見を聞かずっていう状態が続くのは危なすぎ。それこそ、とんなに素晴らしいテキのゲームでも欠点は必ずあるハズ その欠点を認めた上で、それでも好きと言えるのならソレが「本当」だと思うんですが「なんで私の好きなこのゲームを悪く言うんだろう！」ではなく「こういう風に思う人もいるんだ……でも私は好きだ」でいいと思うんです もしもこういう心が「強い」というのなら、ある程度、訓練でどうにかなりそうです 基本的に、誰かに言われたことをそのまま信じるのではなく、自分なりによく考えた上で結果を出す でもコレはゲームユーザーなら大抵やってますね レビューで薦められているゲームをただ買うワケじゃなくて、レビュアーが言いたいことを読みとって、自分の好みに当てはまったら買う まあ、当たり前のことですが……そういう基本が出来ていない人が世の中には多い気もします。確かに自分でイロイロと判断するのは不安もつきまといます。ビクビクものです いつでもなんでも自信たっぷりでいる人はある意味イヤですもんね。まあでも、出来てなくてもいいんです。実は。自分さえよければ。他人に迷惑さえかけなければ。難しいです……この手の問題は。「自分さえ良ければいい」のその中に子供はどうなのかとか その他イロイロも絡んできます！

ロボコン0点恋人

（変更）

なんかこの原稿を書くインターバルが短い気がするのは気のせい？ …

…回までハマっていた「クロノ・クロス」も、2周目の…止まってしまいまし…に時間がなかっただけです…ね。そういえば「クロノ・クロス」のベースになった…「ラジカルドリーマーズ」のことはご存知でしょうか…

…スクウェアのサテラビュー専用ソフトです。噂を聞…すぐにインターネットで探…ら、簡単に見つかりま…ホント、インターネットで探せない情報ってないですね。それはともかく「ラジカルドリーマーズ」って、…

…ラジカルドリーマーズ」はプレイしたことなかったんだけど、話を聞けば聞くほどプレイしたくなる。なんとかPSで緊急リリースして欲しいな…サテラビューソフトなんて、今じゃもう絶対に手に入らないですよ。何とかならないですか…

「PSどのポイント制について」ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こります。ポイントが入るのは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうくるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！ ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？ 住所もカンタンになってますし。ね？ 描こう？

ギャルとゲームとなみだとちくび

パソコン梱包用ダンボール３箱分の本と、２箱分のプライズ景品の処分を計画中。ついでにカーペットを外しロフトベッドを入れてと……。残る問題は実行力だけだな。　（中）

ＤＰＳの1999年もこの号で最後かぁ。今年の自分を振り返ってみると、やせたのが一番のニュースやね。ウエストサイズで４インチ落ちたもん。食生活まで変わったし、大げさにいえば人生の転機かも。しかしゲームに目を向けると、今年はオレ内蔵のアンテナはほとんど働かなかった。ヒット商品番付には『ＦＦ８』『ＤＤＲ』が入ってるけど……タレントでいえば、ブレイクした優香、釈由美子に興味なしってなもんか（まさにその通りだけど）？　来年あたりは三津谷葉子（カネボウナイーヴのＣＭに出てるコ）のブレイクを希望って、話がズレとるがな。それでも「スペースチャンネル５」に反応するなど、年末になってそそられるゲームに出会いつつある中、「シェンムー」が欲しい臨戦状態　だって、ミニゲームで「スペースハリアー」が遊べる（完全移植）んだぜ〜　単純明快にショットとスピードを楽しめる名作だし、なによりなつかしい！　そういえば最近「大航海時代」や「信長の野望」の最新作をやりたくなるなど、昔ハマったゲームに心ひかれるオレがいる。年末は楽しんでゲームをやる余裕がないから、趣味で遊んでた時代をなつかしむのかも。あ〜、こういう精神状態になると、仕事が終わってからが怖いんだ。反動でゲームをしこたま買いこんで年越しするんだよ、絶対。あ、このコラムのネタが増えるから、それでいいのか(笑)。

▲北海道　竜ゆうにさん　よしよしって感じでしょうか？　そういう時は泣いてもいいと思いますよ。変にガマンするとイロイロ溜まっちゃいますから。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラＱ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケＧＯ」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり。

▲埼玉県　佐倉はるきさん　なぜキカというか……これは何？　笑

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

クリスマスですね。街ではカップルが目について、ムカつきますよね。でも、1人寂しく過ごす人も少なくないんですよね。実は、それがよくわかる実例を1つ。以前、俺はある一流ホテルで働いてました。そのとき、クリスマスのホテルの部屋は、すでに2〜3カ月前から予約で満室になるってことを知りました。イブの夜を彼女と過ごそうっていう男が、前もって予約しとくわけですよ。ところが！　イブの2〜3日前から急に、そこそこの数の空き部屋が出始めるんです。直前にフラれた人や、今は彼女いないんだけど部屋だけとっておいたっていう人たちが、予約をキャンセルするからなんです。笑っちゃいますよね〜。ま、俺も昔一度、イブイブにキャンセルしましたけどね。レストランの予約と一緒に。ははは。　(ぴ)

ランキング発表

425：トモ
360：鯖田ユキ
340：樹宮匡平
325：くめた夏鯖
265：楓来らみー、NeNe
245：小見幸子、RATA
240：宮崎あさみ
225：いちがやまみ、仙娃
220：白河風華、ねこ香織、藤崎尚
215：秋山たつみ、吉四六
210：雨宮五月
205：如月二月、戻てる戸：ポリエステル
200：ヒウラムト＜英桃
195：布施唯華
190：佐戸原ひろあ
185：長尾叶矢
175：あゆ、喜多川セイ、彩軌彼方
170：東本夕夜

●165：朝月、亀道楽、小島要、昭直利、藤苺らえる、松本あけり、水月ユーリ、●160　伸縮自在のもやし、●155　H・制作所、CUSTOM、風天、樹村S、せんづき千春、水上陽平、雨丸、●150　今村カオル、名古屋の鉢、●145　のぶすけ、●140　あずまことね、ばらスィー、●135　祥人、すだこ、TOMY、●130　南さつき、●125：小島菜こぐみ、田中将司、日野晴火、藤真日雨霧、李桃餅、●120：葛城ヒナユキ、山吹日和、●115　秋月枯都、朝凪尺花、綾千、ごぢうり、さわだ愛、朱見珠、火鳥ユウコ、ひろたかまつこ、ふく茶、リジュ、●110　朝影礼都、彩秘、菊地弥、白河勇魚、水鶏、瀧上アサオ、乃亜、松崎央実、柳けふ、四上ハルオ、●105　楓槻弥月、サハライワリ、チハル、十々夜、鶏肉、まさよし、マルガリータ、森ノ夜鷹、ゆず21号、●100　天野雪那、いちご、SATOMI、ののき、のみねこ、まりやまね、水桂珠呂、●95：白犬、スティーブン、ぞう、ねぎぬた、水都花鉢、ユズコ、●90　亜美、哀原誑、片北のん、茅瀬サツキ、吉良、琴平日生、スっちょん、貴音しゆり、NACO、藤本明斗、来生侑花
※85ポイントは10人、80ポイントは13人でした。おハガキください。

◀茨城県　麻倉凜夏さん　良いことをするとちゃんと報われるモノです。多分。

◀北海道　霧斗うにさん　笑、ドキドキしてたんでしょうねえ。きっと。

◀北海道　楓槻弥月さん　大きさがちょうどいいですもんねえ。振り回します。

▲埼玉県　小島要さん：似てますが…入りません。絶対に。笑。

▲兵庫県　辻ベル子さん．笑。見せびらかしますからね。猫は。見て見てって。

▲福岡県　YUGIさん　かまって欲しいんですよ。電話とかも敵ですからね。

▲静岡県　とろろいもさん　迷路風呂。遊び方は普通の迷路？　と同じ？

▲千葉県　さわだ愛さん．いいゲームがたくさん出るなら即買いですよ！

▲福岡県　河野やまめさん　PS2になったら－もっとリアルになるんでしょうか？

▲新潟県　ハチさん　ステキです！　ステキすぎます！　鼻水も出そうです！

▲大阪府　雨宮五月さん　間宮このみさんの声は……もうステキ過ぎですよね。

▲英国　吉良さん　間違ってますね。名前に「〜ちゃん」付けるように。

▲埼玉県　紅カンキチさん．いいですよね、そういうのって。作れる人いますし。

▲東京都　九瀬叶さん　イロイロ見られちゃったんですね…　まあ。

▲愛知県　スズキハヤテさん　楽しければ良いような気がします。ガッツです！

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは12月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

2日後、ハレアというかなり寂しい村で獣車とリエル（獣車を引く大型獣）を手に入れたボクラは、スグに村を離れ、ティニア帝国の首都のティアポリスに向かっていた。出来れば2〜3日村に滞在して皇太子の疲れを取ってから出発したかったが、「関わってしまうと村に迷惑がかかる」という本人の意見に従い、商談成立後、買物を済ませ、早々に村を後にした。

シズハ、皇太子と激動の出会い（笑）を経験したファウスセルク山脈の山岳高所地帯を抜け、山の多い地方から、森の国へ、辺りの様子は変わり始めていた。多分もうすぐ大陸東の「森の国」アーレスト公国に入るのだろう。公国から目指すティアポリスまでは2〜3日の距離。皇太子が国民に向け宣言する予定のリミの月の雷鳴の式典には余裕で間に合いそうだった。

「仕掛けてこないな…… どう思う？　キュー」

「御主人様が皇太子に付いたことを気づかれたのでしょう。この辺りは私のネットワークが途切れているのでハッキリとしたことは判りませんが……」

偶然決めた東への旅。実はこの方向はキューの情報網が最も大きくほころんでいるらしい。つまりコレまで何度もギリギリの危機を乗り越えてきた跳躍の呪文は、ホールステッドの街よりも西の地方にしか安定して跳ぶことが出来ない。最初に言えって気もしたが（笑）。

「ギルドの要マーク人物にして、カジャラーン軍5000をたった1人で撤退させた男が側にいるのです。うかつには手を出せないでしょう。暗黒騎士団はそういった情報にも強そうですから」

大阪府　モーリアスさん：

◀大阪府　鯖田ユキさん　さて、そろそろ最終回？でしょうか？　戦い近し？

ハードの神様の犬Σ

う〜む、プレゼント交換会に参加できなくて残念！　せっかくスゲーものを見つけたのに、お披露目できなくて悔しいの何のって。クゥゥゥ〜ッ！　元床部の(さ)が、とてつもないウエポンを発掘してしまい「負けてたまるかー！」ってな根性で「大きさだけ」なら負けない(笑)ブツを見つけたのに〜。それにしても(さ)ってばスゴイね。あの感というか運というか。でも、彼は2000年問題で死ぬと思う(笑)。　(犬)

ってな具合に、悔しいことや不運なことは続くもので、ひさ〜しぶり(たぶん半年ぶり)にDCを起動させたらGD－ROMをチェックしてくれないじゃないですかー！　ガーン！　ぬぅぅぅ……やるな、大田区最速のマシン！　半年以上放って置くと自爆する仕掛けが施されているとは……不覚(ウソ)。それにしても原因は見当たらないし、かといって修理に出すのも勿体ないし、叩いて直るほど原始的な仕組みじゃないし(笑)……う〜ん困った。オレはこう見えても、ネコちゃんを飼うために貯金しているんですよ。だから無駄なお金は使いたくないのです。いや、ほんとですってば、奥さん！

どれくらいマジかというと「トラブルチョコレート」のアナログ盤が欲しくて、テレショップに40〜50回リダイヤルして繋がった瞬間「アナクロ盤を……」と、情けない注文をしたあげく抽選でハズレたくらいマジです(意味不明)。つまり「ナデシコ麻雀」のためにカラーゲームボーイを買いそうなくらいマジということです。わかりやすいですねぇ〜(って、なんでやねん！(笑))。ところで、オレが選んだプレゼント交換会の品って興味ありません？　え？　ない？　ごもっとも！　読者様には当たらないですからネ(苦笑)。でも白状しましょう。ズバリ！「ウルフウッドのロザリオ銃(勝手に命名)の皮」です。しかも実物大！　なにがって、あの銃を入れる以外に使い道がなさそうでカッチョイイ(笑)。そう、まさに男のアイテム！　ということで、「D－3」では彼が登場します(キャ〜♥)。
★「おそ松くん」と「仂男」でキマリだね(なぜ)！

セガさんが、メガドライブやPCエンジンのソフトを配信サービスするということで、真っ先に起動させてみたい(決して遊びたい訳ではない(苦笑))のがハードと同時期に出たソフトたちですな。マジメに語るならば、両機種ともにSTGの名作が多かったですから、それらのソフトは遊んでみたいですね。このサービスの仕組み自体は、カギをダウンロードする方式(ゲームデータはGD－ROMにカギ付きで格納されている)なので、配信というには語弊があるかもしれません。ところで、PCエンジンやメガドライブのソフトをどうやって動かすのか考えたことはありませんか？　オレはね、ズバリ！「ソフトエミュレータで動作」に品切れ中の「トラチョコ」ドラマCDを10枚賭けましょう(笑)。なにがって、これが一番ラクだと思うんですよ。DCくらいのパワーがあればエミュレートに十分だと思いますしね。ただ、残念なのはオレのDCが壊れ中ってこと。残念！　やはり、PS2やカラーゲームボーイを買う前に無駄な出費は抑えたいんですよね。さすがに、昔のゲームが楽しめるだけじゃ山は動きません。それに「オラタン」は遊ばないし。オレっちは。下手すると「サクラ大戦〜」まで？　なんて可能性も高いッスね。まぁ、とりあえず放って置いたら壊れたのでまた放って置くことにします。もしかしたら機嫌が直って動くかも(笑)。……早い話が、本気で修理するつもりがないってことですな(苦笑)。仕方がない！　だいぶ前にプレイが中断していた「FEトラキア」でもやりますか。年末年始はこれで決まりだね♥　くそー！　笑うがいいさ(逆ギレ)！

犬くんプレゼント交換会出席できず・

日頃のおこないが悪いんじゃないだろうか？(笑)

●宮田ハム彦、真剣です！

今年の12月は、ホント楽しそうなソフトがたんまり出てくれるもんです。PSで欲しいソフトを数えてみると、全部で3本。DCにいたっては、なんと6本もあります。ここ2、3カ月、「欲しいソフトがあんまりないなぁ…」なんて思っていたら、一気にドバって出るんだもん。トホホ。正月休みを裕福に過ごせるかどうかは、いかに欲求を抑えられるかにかかっていそう。頑張って節約するぞ！……そう思った矢先、「オラタン」＋専用スティック、「バチャスト2」、「GT2」と買っちゃいました。クスン。　(ハ)

先日ビデオレンタル店で「本当にあった呪われたビデオ1」、「2」という作品を借りました。内容は、家庭用ビデオカメラに偶然映っていた幽霊をいくつかまとめたというもの。ちょっとした好奇心で借りたんですが、マジで怖かったです。しかも、見たら呪われるって映像も入っているし。ひとりで呪われるのもナンだからと思い、床部の面々やDPSの編集さん＆ライターの方々にも見ていただきました。結果、呪われた人はゼロ。よかよか。が、そのあと車で家に帰る途中、また車の事故シーンを2回も目撃……。前の号にも書いたけどオレ、車の事故見すぎ！　やっぱ呪われているのか!?

いてました。まぁよく描いたもんだ。なるほど発売が延びるワケだ(笑)。その分ややロードが遅目だったけど、発売までにはまた速くなるだろうし、何と言っても今回は戦闘シーンカット機能が付いてますからね。全然苦にならないでしょう。でもあの戦闘シーンは、ついつい見ちゃうかも。立体的になったマップもまったく違和感なし。スクエアが斜めになっているのに、カーソルの移動が体感的に分かりやすい。すべての立体マップS・RPGは、これを見習って欲しいほど。どうにも連発が続いていささか食傷気味だったけど、これならいけそうですね。初登場の「マクロス」も楽しみだし、「∀ガンダム」も出るし、主人公キャラもいるし、サイバスターもいるしで、これがシリーズの本筋と考えていいでしょうね。そう言えば結局「スーパーロボット大戦64」は買わずじまいで、「スーパーロボット大戦コンパクト」は2話で投げ出したまんまだ。この辺もなんとかクリアしておきたいですね。(ほ)

いいじゃん、楽しいもん「FE」。オレは「オラタン」だけど。「デジキャラット」でも見て心落ちつけて。(魔)

いま私の心を捉えて離さないものといえば、ディアナ・ソレル閣下にキエル・ハイム嬢のお二方。「∀ガンダム」のヒロインですが、高貴高潔、凛として可憐、久しぶりに心酔できるキャラクターですね「ディアナ・ソレルからディアナ・ソレルへ、キエル・ハイムからキエル・ハイムへ」って名ゼリフだったなぁ（第35話「ザックトレーガー」）。使われるシチュエーションにふさわしく、かつ全体のシリーズでの役割を象徴しているし。デキのいいフィギュアとか出たら買っちゃいそうだなぁ。できればドールの方がいいけど、あの髪型はドールじゃ無理あるだろうしね。最近だとルーティ以来だなぁ、こんなにツボを押されるのは(^ ^ゞ。　第33話繰り返して号泣に暮れる（ち）

趣味のゲームは時間が取れなかったけど、ちょっと仕事プレイした『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』は面白かった。まだまだ発売は先ですけどね。ほとんど別物なみにパワーアップしているから、オリジナル版を遊びたいとは微塵も思わなかったが、か
が高かったことも傾ける。これ、仕事じゃなかったら趣味で死ぬほど遊んでるゲームだったかも。仕事に関わったのは失敗だったか？ だって攻略するとなると大変そうなんだもん。パワーアップ加減がすごくて、SS版の攻略本が役に立たないですよ。どーせ移植だから
わっているのを見て分かる通り、SS版を内包した続編と考えた方がいいかも。そしてガンダム関係（というワケでもないけど）でもう一本、『スーパーロボット大戦α』。これまた年末から発売が延びてまだまだ全然先の話ですが、ちょこっと触った感じではかなりイケそう

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？ （魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト90は「ドーソンレイクの巨獣退治」です。ドーソン湖には昔から巨大な魔獣が生息しているというウワサがありましたが、先月、演習のため湖の畔に駐屯していたダシャン騎士団が謎の襲撃を受け全滅するという事件が発生しました。現時点では魔獣によるモノか、その他に原因があるのかも判明していません。目撃者が誰1人いない状態からの調査となります。調査後、もしも魔獣の仕業と断定されたなら、その退治もクエストに含まれています。探索で終了するのか、魔獣退治になるのか、それともそれ以外の戦闘があるのか、ソレによって有利になる職業やパラメータが全く違います。思い切りよく振り切った方がいいでしょう。選択は次の3つ。①：湖の畔、騎士団が駐屯していた場所の徹底調査。②：ドーソン湖の解明を前提に、湖底への魔法調査を行う。③：騎士団が湖にたどり着くまでの行程の追跡調査。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（132号）発売日の1月14日（消印有効）。あて先は「DPSど90」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の135号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第132号 1月14日発売号：第127号発表
第134号 1月28日発売号：第129号発表
第135号 2月10日発売号：第131号発表

今回のあて先は「DPSど90」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、1、2、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A．ソード使い RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い 戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C 拳法士 拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D 糸使い 糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E 爆火師 火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F 火の操術士 G 水の操術士 H 風の操術士 操術士全般 ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士 J 水の符術士 K 風の符術士．符術士全般 操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶 かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N 聖戦士 聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O 侍 信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P 忍者 打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q 魔獣使い．契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R．人形使い 自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S 重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは125号募集分の発表

▲京都府 水柾珠呂さん 床部は……あまりにみんなの趣味が違いすぎて。ワケ判りません。

▲愛知県 名古屋の妹さん 難しいです。感性って幼い頃に構築されるモノらしいですからねぇ。

▲富山県 ふもなさん すさまじく疲れるんですよね。マジメに振ってしまうと。バットって。

▲長崎県 緑らおさん 毎回毎回オバカさん沢山でいいですよね。騙しちゃって－るんでしょうかねぇ？

▲栃木県 松本椰さん：全部出てくると…収集つかなくなりそうですけどね。かぶってるキャラも多いですし。

▲静岡県 えんぜるまのさん ちゃんとSLG部分で使用したかったんですけどねぇ、残念なのも確か。

▲新潟県 タムラミオさん 次号辺りから攻略も始まります。とりあえず、やってみてソンはないような。

▲青森県 せんづき千春さん なんとなくこだわりたくなりますよね。食べ方って。どーでも一緒なのに。

▶岡山県 速水由花さん 細かく作られてますからね。やりがいあります。

▲北海道 十二郎さん 動けなくなりそってすよね。歩兵は比較的軽装で戦ってたみたいですけど。全身鎧はイマイチ使えなかったみたいです。本当に、自分で立てないです。剣を振りまわすの、かなり不自由ありますし。

◀北海道 朝霧レイさん 試験は本人次第ですからね。ガンバってもらいましょう。

●「奴隷の「ど」大賞」 今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回の採用は上の作品です。怖いですねぇ……なんていうか……ヤバイです。辺りの地形とか、状況が判っているだけに。「アレはきっと～だったんだ」って、思えないですからね。錯覚の様なあやふやな体験が本人には一番リアルで怖いかもです。害がないのも＋50点。

年末恒例、プレゼント交換会が今年も開催されました。今回はプレゼントの下限が5000円以上と、かなり幅が広かったので、何にしようか特に悩みました。例によってショッピングエリアは秋葉原。やはり、参加者がオタクばっかり(笑)なので、それなりのブツがよいと思い心当たりの店をまわっていました。その中で見つけたのが、SDエアリスのメタルフィギュア。これをプレゼントに……と思いましたが、他人にあげるのはしゃくなので後日コッソリ買いに行くことにし、その場をあとにしました。しかし、秋葉原にもゲーム屋だけでなく、こういったホビーを扱う店が増えましたね……まさにオタクの街です(笑)。ちなみに、交換会でもらったのは「H同人誌6000円分」でした(涙)。そして私が何を買ったかは秘密。(う)

Nights of Knights

クエストナンバー87発表：125号募集分

今回募集のクエスト87はクライセス神殿のモンスター退治でした。なぜ、突然この神殿にモンスターが発生したかは解明されませんでしたが、掃討クエストとして、選択が重要な分岐点となったようです。神殿は細かな部屋が幾つも繋がったマガラナ式建築法と呼ばれる技法で立てられ、形自体が魔力増幅に向いている建造物です。まずは魔力増幅のために用意された部屋から潰すのがベストだったようです。そこさえ押さえてしまえば、掃討は比較的アッサリと終了しました。

MVP

▶北海道 銀森レイさん：かしこさの数値の低い魔道士が、今回のMVP。通常、こういうセオリーから外れるキャラは勝ち残りにくいんですけど……選択良かったようです。選択もベストの③だったのが功を奏したのでしょう。……うーんそれにしても……よくこの数値で勝ち抜いたなあ……。

▲大分県 春生まれさん ウ、ルキリ、延びに延びましたが、やっと発売されました よかった

●突撃ラッキー4 貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ 、さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！ 数字は7521でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

年末恒例（なのか？）プレゼント交換会開催！　今回のオレが持ってきたのは「ＵＳＢスキャナー」。で、ゲットしたのは「デジキャラットマグカップ＆ＣＤ」そしてオマケの「ＰＳコントローラ」。一見ランクダウンだが、ゲーマーズに行ったとないし、ああいう店には行きにくいし（嘘）なので、あまりガッカリはしなかった　メインの絵がプチ子だったらもっと良かったのに－（プチ子は付属品のミルクピッチャーに付いている。オレ、コーヒーはブラックだからなぁ必要ない）あ、喫茶宮田（編集部内で（ハ）が経営する喫茶店）のコーヒーを飲むのに最適！と、思っていればオレの勝ちだ！　プレゼント交換会の決まりは「秋葉原で5000円以上、世界で３人は喜ぶ人がいるモノ」。今回はガンプラが多かった　（凪）

前回、「ＢＡＳＴＡＲＤ!!」の35巻が見当たらず、アンユタロス編を読み返せなくて困ったという話を書いた。しかしどんなに考えてもアンユタロス編の結末が思い出せない…と思ったら、どうやら買っていなかったようだ。読んでないんだから思い出せるハズはないか。でなソッコーで単行本買ってきて読み返しました。うーん、やっぱこの漫画、連載が長すぎたよなぁ。せめて35巻で終わってれば良かったのに。全39巻ってサンデーコミックス最長ではないですか。とはいえ、何だかんだ言っても「JOJO」に次いで好きな漫画なんで、再開をちょっとだけ期待してます。「JOJO」も無事に再開したことだし。まったく新しい連載の方が読みたい気もするけど　（ほ）

『スパロボ』の話の続きなんですけど、可哀想なのが「ガンダムX」。そりゃぁ人気のなかった「ガンダム」シリーズではありますがねぇ。格好悪いし。でもユニット的には面白いし、出してくれないかなぁ。ビットモビルスーツを率いたX編隊なんて凶悪でいいよねぇ。サテライトキャノンのつるべ撃ちとか回転サテライトキャノンのマップ兵器とか、気持ちよさげ。バランス崩れそうではありますがね。Gファルコンも出てくれば、スーパーガンダムと併せてガンダム界の2大育て屋さんになってくれることでしょうし。もちろん、他作品キャラも乗れるようにしてほしいです、当然。そういえば、今度の『α』にはマクロスが参戦するみたいですが、一条輝はどうするんでしょう。しゃべらないのかな、やっぱり。（ち）

まんが／長野県 井ノ原夫婦（裏がえしてステキです。そうか、ギャグだったのかぁ）

GMCD News

今回のオススメは、「GoldenRule～21時間1000曲ライブ達成記念アルバム 水木一郎」です。このアルバムは、あの水木一郎が8月30、31日に河口湖で行った前人未踏24時間1000曲ライブ達成を記念アルバムとなっています。

現在発売中

- 「Golden Rule～21時間1000曲ライブ達成記念アルバム」¥3,500（税込）ファーストスマイル ①
- 「AGNOIA（アグノイア）ドラマCD」¥2,940（税込）サイトロン
- 「Dの食卓」オリジナル・サウンドトラック＋MIL CD」¥3,500（税込）ファーストスマイル ②
- 「セガラリーチャンピオンシップ2アレンジアルバム」¥3,150（税込）ポニーキャニオン
- 「アークザラッドⅢ オリジナル・ゲーム・サウンドトラック」¥2,854（税込）サイトロン
- 「デッドオアアライブ2」¥1,890（税込）サイトロン
- 「アランドラ2～魔進化の謎 オリジナル・サウンドトラック」¥2,345（税込）VORN
- 「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章」¥2,310（税込）サイトロン
- 「スターイクシオン オリジナル・サウンドトラック」¥2,500（税込）バンダイ・ミュージック

▶特典として「コンバトラーV（実験バージョン）」の8cmCDが同梱されます。①

◀通常のCDと、DCで音楽やムービーが楽しめる「MIL CD」の2枚組み。②

ゲームソフト激論座談会

「世紀末も近くなってきました。床部の人は来年、どんなゲームがプレイしたいですか？　あと、PS2で現れそうな新機軸ゲームってどんなでしょうね？」京都府 古川古奈美さん：

魔：うぃっす。なんちゅーか、前回のこのコーナーで、神様「手塚治虫」を「手塚治」と書いていたと（だ）からツッコミが入りました。その通りだし、気づいていただけにむかつきました。
う：むかつきますな。
ち：また床部裁判ですかな。
魔：って間違えてたのはオレラだけど。でもオレたちは悪くない！
う：言い切るね、キミも。笑。
ち：（だ）じゃない人に言われてたら？
魔：悪いね。オレラが。っていうか、オレが。ってそんな前回のアレは置いといて、来年のお話です。世紀末だけに、エロエロなのがってPSではムリなので、ストレートに『アーマードコア2』。
う：やりたいね。アレ。早く。
ち：PS2でリアルに伝わってくるのはアレが一番でしょ。
う：アレと「麻神Ⅱ」。
魔：とにかく、あのグラフィックで自分のロボットをバリバリに操縦した～い。
う：うむ。以下同。あと来年は

◀東京都 のぶけさん・ガンバって下さい。なるべく早く大人になる。経験値稼ぐのは大変でやりがいありますし。

……普通に「ドラクエⅦ」？
ち：そうすっな。その辺はみんな気になるっすな。
魔：「センチ2」は？
う：オレ（主人公）一回死んじゃってるからもういいや。
魔：うむ。ならよし。既存タイトルの続編とかでイロイロ判ってるのはともかく、そうではない、新機軸なゲームって出るかなぁ？
ち：ゲームはともかく、新型コントローラとか出ないですかな？
ち：PS2はキーボードとか付くのかな？
魔：付くでしょう？　マウスとか、ソレこそ、ハードディスクとか、スキャナとか。USBやIEEEの端子を付けたかいがないもん。でも、そういうのを駆使して遊ぶゲームって……なんだろう？
ち：通信はしばらくしてからだから、ネットゲームはないだろうし。
う：マイクコントローラで会話しながらゲームしたいですな。
魔：いいね。「アーマードコア2」のインタビューに行ったときにお願いしといたんだよね、2対2とか4対3の通信対戦ができるようにして欲しいって。その時、マイクコントローラがあれば、「そっち！　右に行ったぞ！」とか声をかけながら遊べるしね。
ち：それは楽しそうですなぁ。別に『アーマードコア2』でなくても。
う：そうっすな。ネットRPGとかで今は文字で会話しているのが、直接話せるようになるわけだし。「次は北の町に行きましょ」。
魔：ヘッドセットして、ゲームプレイはカッコイイなぁ。それかな。オレも。現実に、今パソコンで行われているネットRPGで、肉声で会話できたらどんなにラクか。TRPGと一緒で一晩で1～2クエストぐらいしかプレイできないだろうから、キャンペーンシナリオが終わる頃には、ノドがボロボロになりそうだけどね。笑。
う：疲れてもやっちゃいそうだな。
魔：通信以外だと……高性能を生かした、ハイレゾグラフィック満載のギャルゲーとか？
う：『ときめき2』みたいに沢山のCD－ROMを使用する～枚組ゲームはまとめて1枚になって出るんじゃない？
魔：そうだねぇ。そういうなんていうか、DVD－ROMの大容量を使用したダケの安易な作品もガンガン出て欲しいなぁ。
ち：プレイアビリティはあがりますからな。今現在、入れ替えの面倒くさいこと。
魔：しかも初期の製造型番のPSだとディスクの入れ替えの際にバグって読んでくれないこともあるらしいからね。
う：それは酷い。
ち：改造とか一切してないのに、「このPSは改造されてます……」なんて表示される例もあったみたいだし。
ち：厳しいっすなぁ。

◀岐阜県 宮崎あきかずさん・基本的にRPGではないです。アクション＋育成SLGって感じでしょうか？ 結構新機軸なゲームなのです。

魔：まあ、そんなもんかなぁ……。ちゅーか、オレラのこんな予想を簡単にブッチぎるような作品の登場を期待しましょう。

「『ドラクエ』に望むコトってあります？　オレ？　早くやりたいナアってとこでしょうか？」神奈川県 マッハムラムラさん：

ち：私も早くやりたいなぁ。
魔：オレはまあ、いつでもいいかな。受験生とかは気の毒だけど。
う：私は……入力できる名前が6文字になればいいのに。ってもうムリッぽいけど。
魔：なんで4文字のママなんだろうねぇ？　時代は変わってきているワケだから、漢字とか、最低でも6文字くらいになっても罰は当たらないのに。まあ、画面が全てハイレゾになる（予定）PS2で次回作が出るときはきっと、名前を8文字くらい入力できるようになるよ。多分。
う：ソレいつ？
ち：今回が正味5年はかかってるから……甘く考えて10年後ですかな。デバッグに2年間かかったりして。笑。
魔：その頃にはきっと、PS3とか発売されてるよ。
ち：そうですな。
魔：まあでも「ドラクエⅦ」は来年「Ⅶ」発売後、4～5年以上かかりそうだけどね。確実に。
う：いいなぁそういう商売。オレもソレがいい……。徹夜なしで。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。

◀愛知県 NeNeさん：よかった。鼻水たらすのかと思っちゃいました。世の中にはイロイロな人がいるから。

◀千葉県 まさよしさん 確かにGS。お金に厳しくてタカビーじゃないけど：確か。

▲三重県 真白るいさん：まあ、悟空もそんなことやってますし。

▲神奈川県 吉野房浩さん：ソレだったのか！気が付かなかった！

◀愛知県 名古屋の妹さん そんなことを考えているヒマがあったら－ ねぇ……。

◀埼玉県 小島要さん 男の子ですし。ムンムンムレムレの方がいいに決まってます。というか普通です。

▲愛知県 NeNeさん：ステキです。みんなで仲良しましょう。

▲大阪府 ぽにへにさん：やばいですね。漢字になかっただけなのに。

▲埼玉県 あゆみさん：全然当て字じゃないですが、いいです。

▲青森県 くわた夏穂さん：できたら良かったんですね。

◀愛知県 如月二月さん 生き物の内臓を取り出して、詰め物をした置物ですね……最低です。笑。

◀東京都 樹村Sさん こうだったらもう少し分かりやすいんですけど……似てますが。

▲富山県 チハルさん：肉球でポケステを入力するのかも。

▲神奈川県 中本一真さん：ちょっと年を取っちゃったですね。

◀千葉県 まさよしさん ねぇ。全方位モニター＆全方位コックピット。ソレだけでナンボかマシか……。

◀福岡県 はにわさん・戦いはかなり地味な感じですけどね。量頭弁述合戦とか。弁護士召喚とか。

▲兵庫県 伸縮自在のもやしさん：なんていうか…頻ワル。

▲神奈川県 吉野源浩さん：見てるでしょう。ヤツは。絶対。

リナ」……なぜ（笑）？　（ハ）さんは（コ）さんに当たってほしかったなぁ」って言ってたけど、あれで演奏してほしかったのかな－。そして、オレに当たったのは－。「すみません、それ私です」と、いきなりあやまる（た）さん。中には「ビジュアル系？　ロン髪のカツラ」＆「銀髪のカツラ」＆「レインボーアフロのカツラ」＆「ルパン変装セット」の4点が……。「これは（コ）でないと、ある意味使い道がないだろう（笑）」と（魔）さん。……たしかに。これ見た瞬間オレの脳裏には「アフロ」を頭に被って「DDR」を踊っている自分と、「ロン髪」を被って「ギタフリ」をプレイしている自分の姿が見えたよーな気がした。そして領収書を見ると10,000円以上の値段が……スゲー（笑）。その日は「ロン髪」を頭に被り「ルパン変装セット」の赤ジャケットを着て仕事。ちなみにオレがセレクトしたブツは、「S・T・A・R・S・の帽子」と電動ブローバック式の「ベレッタ92F」＆「追跡者のお面（お手製）」。ほんとは「ハーブの種」と「ゾンビ映画のビデオ」も付けたかったけど見つからなかった。ちぇっ。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

「ドラクエ」の発売が延びてくれたおかげで、例年に比べると年末はちょっと楽しい気がします。12月のＰＳソフトで「こりゃ、買おう」というのが……ない！　なんてコトでしょう。ＤＣは欲しいのがいろいろあるのに…。そりゃ、「グローランサー」も終わるというものです（凹）。まぁ、発売日には買わないまでも、気になるソフトはあります。でも「ピプリポン」と「ＧＴ２」ぐらい。「ＧＴ２」は（ハ）さんが買ったので、感想を聞きましょう。年明けには「こねこ」と「ガンサバイバー」も発売される（後者は予定ですが）ので、そちらを楽しみにしてます。タイトルだけ聞くと、非常に気になる「■■■■■」。それにしても「萌えよ」はないですよぅ（涙）。それだけで、想像できちゃうじゃないですか。（う）

今年もきました「クリスマスプレゼント交換会」。これは毎年12月に行われる床部恒例の行事で、参加する人全員がプレゼントを交換し合うというナイスなイベントです。オレは今回で2回目の参加ってことになるんだけど、やっぱプレゼントの買い出しは楽しいっスよ。用意するプレゼントには5，000円以上の品物で、世の中に最低3人は喜ぶものである。基本的に「オタクゴコロ」をくすぐるものならOK」っていう、ちょっとした条件があって、コレにアレを付けて　とか組み合わせを考えたり、これがあの人に当たったら…クククッ。などと、もう仕事を忘れる（編N：忘れんなよ！）ほどの楽しさ。で、プレゼントの交換はお約束のアミダで決定。（魔）さんのプレゼントは「（コ）、（ハ）、（う）、が当たったらうれしいもの」っていう噂を聞いていたから気になってた。そしてブツは…「USBスキャナー」。確かに欲しい…　それと「タブレット」があればお絵かきの環境が揃う！　でも当たらな

PS拡張計画

SACDって知ってます？スーパーオーディオCDの略で、要は、CDの次世代規格なわけです。もう１年前に実機は登場しているから、実は現行規格なんですが、まだまだ高嶺の花なんだけど、えらく音がいいのよ。それこそ、誰が聴いてもわかるでしょって位ね。（ち）

安くなったら欲しいなぁというあこがれの機械SACDなのですが、今、音も映像も時代は圧縮規格に向かっていて、画質とか音質といったマニアックな要素を求める人にとっては逆風状態。CD並と言われるMDだって、じつはそんなに音は良くないし、MP3だってそう。まぁ便利だし、だからどうだっていうことじゃないんだけど、昔気質の職人さんみたいに、ごまかしのない本物を作って欲しいだけなんですよね。いいかげんでない、良いモノをね。

▲群馬県　ぽち夫さん：ボタンばら売り…ないですからね。

◀秋田県　桜田君さん：なんか小さい袋に入れて持ち歩くのがベストのような気もします。ポプリ袋とか。あとは一・価は気にしないとか。

▲秋田県　牛ポンさん：すぐ無くなりますからね。電池。

◀奈良県　ロリータさん：あの電池はゲーム屋さんとかで売ってたりします。でも数が少ないのか他のに比べてちょっと高かった気がして。

▲香川県　H・制作所さん　数です。そういうのって。

◀大阪府　MIRYONさん：経済状況って年齢でも違いますからね。困りモノです。高いか安いか。発売元のSCEIも悩んだ価格だと思いますよ。

他機種のことも話したい

ボーナスも出てDCも欲しいなと思う今日、「オラタン」専用スティックを見ると、SSの周辺機器が使えないのが恨めしいです。トホホ。（ち）

パソコンの方で「三國志Ⅶ」が出ますけど、今回は１人の武将になれるんですよね。甘寧とか張遼と■■■■■■■■■■■■■■的には■■■■■■■■■■でも発売が延びちゃったので、■■■■■■■■は遊べるのかなぁ。あとは、PS■■■■■■■■と「スパロボα」ですかねぇ。ヒュッケバインの滑らかな動きを見ていると期待がつのります。細かな仕様もいままでと異なっているので、楽しめそうですし。残念なのは、「Gガン」系の参戦がないこと。「64」の方にはいますが、やはり音声付きでシャッフル同盟拳は見てみたいものです。次回作に期待なの？

◀富山県　ふむなさん：■■■の人間はとりあえず、買えてない人が多いです。

クソゲーマー万才

ポケステとPSの「トロパッケージ」ちょいといいですな。箱だけ売ってないかにゃ～？（う）

何か聞いた話では、DCでMD（メガドライブ）やPCエンジンのゲームが、インターネットを通じて遊べるようになるとか。どのタイトルが……というのは、まだ決まってないようです。しかし、昔のゲームを「ふとやってみたいなぁ」と思って買いに行っても、中古で新品以上の値段が付いているために断念……といった悲しい思いをしなくてもすむのなら嬉しいかぎりです。「武者アレスタ」と「アローフラッシュ」はちょっとやってみたい…。なにより今、MDの本体ないし……（笑）。

SFCのゲームはローソンの書き換えで手に入りますが、MD、PCエンジンは中古を買うしかない。SFCも中古でいいじゃん……とも思いますが、RPGなどは電池の寿命が心配で、いざセーブできなかったら悲しいし……。その点CDなら■■はないので（もちろん、傷が付いてたらダメですが）、ふと、ぽっかり空いた休日などに■■へ行って、懐かしいソフトを物色したりしてます。それにしても私が「あぁ、これいいなぁ」と思うものは、ほかのユーザーさんも同じようで、中古なのにすごい■■が付いていたりします。また、中古に限らず■■■ゲームになると、さらにすごいことが……。何処の店も売り切れなのに、何故かここには残ってる。■■だ、と思ったら何のことはない定価より高いじゃないですか（笑）。まぁ、その昔は「抱き合わせ」（FFにいらないゲームが2本ついて定価よりさらに高い値段）といったものも見かけたし……

▲兵庫県　吉野リコさん　GB　キビシイです。

▲千葉県　チャパ出原さん　バイオ。の元になったゲームです　映画はアレでしたけどね。

▲秋田県　勝久れいさん：いいゲームでしたよね。ウルフ1。

▲宮城県　ジャガミルクさん　修理…そんなにお金は…。

▲京都府　水柾珠呂さん　マルチシナリオは必要ですよね　ゲームなんだから・自分の思うように行動できれば

▲兵庫県　福田豊さん　当時はありましたからこういうのが。

▲東京都　まりやまねさん　鼻でかいんですよね。

▲滋賀県　茅瀬サツキさん　そういうワンポイントがあれば愛せますからね。コダワリの一部分

▲東京都　撰さん：ストーリーはいいですよ。環境ソフト。

▲埼玉県　紅カンキ汁さん　難しいでし。それは…。

▲北海道　■■汰月さん．そういう自分のせいを…笑。

▲東京都　■■さん　大事ですよね。そういう所。

▲東京都　松崎央実さん　アニメ止まってましたからねぇ。作品を愛してるファンにとって悲しすぎです。

雑学の王子様

平成11年に発行された「年賀はがき」は、全国で約43億7,000万枚、種類は52種類だそうです。今回は「年賀状」をテーマに、雑学をお贈りいたしましょう。

元来、日本人は8世紀末の平安時代から19世紀末の明治時代の最初の頃まで、千年以上も「年始回り」をしてきました。これは1月1日から15日までの間に、主人、上司、お得意先、親戚、知人を訪問して挨拶をして回る風習です。当然、とても■■■■■■■■■■治■■■■■■■■名■■■■■■■■やが■■■■■■■■送ってすますよう■■■■■た。これが簡略化されたのが年■■年賀郵便が始■■■■■32年（1899年）のこと。最初は指定の郵便局だけでしたが、明治38年には全国の郵便局が年賀状を扱うようになりま■■■。そしてそれが広まっていき、昭和10年（1935年）には年賀切手も発行されています。しかし、この制度も第二次世界大戦中は途絶え、復活したのは昭和23年（1948年）。そして、翌年の昭和24年12月には「お年玉つき年賀はがき」が発行されます。発案者は、大阪の洋品雑貨店の経営者であった当時42歳の林正治氏。当時は戦争直後の混乱期で、人々は自分の親戚や友人との連絡が途絶え、生死も不明な■■でした。そこで「年賀状があれば連絡できるし、クジ（お年玉）があれば楽しい。さらに寄付金もつければ社会福祉に役立つ」と氏は考えたのでした。現在のお年玉つき年賀はがきは民間人のアイデ■■■■■■■■■■

パソコン買って何をする？

今回は■■の続き、音楽配信。聞き慣れない英単語がワケ判らなくしているわけだけど、さらに！　著作権問題ってヤツが絡んできてもう大変。まあ、とりあえず、MP3にしたらイロイロとラクチンってことかな。（魔）

さて、■■は現在のオレ様の快適MP3ライフの紹介まで。で、さらに快適になりそうなのが、ネットを使用した音楽配信。音楽業界の偉い人たちは今後の音楽流通はこれが中心になると考えている（らしい）。コレは、文字どおり、ネットから楽曲データをダウンロードすることにお金を払う。今はまだ、日本のネット設備が貧弱なため、アレだけど、将来はCDと同じクオリティのデータまでダウンロードできるようになるかもしれない。圧縮データ（MP3等）は100円、CDクオリティデータは400円ってな感じで。でも……確かに便利だけど、お店に行ってジャケ買い＝ついでに買うっていう要素がなくなると、CDセールスは落ちる気がするんだけど。手軽になるから大丈夫なのかなあ……イイけどね。って著作権についてはまた次回。

▲ソニーのメモリースティックウオークマンの楽曲圧縮タイプはMP3ではなく、ATRAC3。

まんが／千葉県　まさよし（これで二千年問題にも対応ですね～

うちにはなんと、暖房器具が何ひとつなかったのです。しかも窓の立てつけが悪くて、隙間風が容赦なく入りこんできます。去年まではコタツだけでなんとかしてきたのですが、そのコタツも壊れたので、秋頃に捨ててしまいました。なんとかこの冬は気合で越そうと思ったのですが、かなり限界です。もう辛抱ならーん。というワケで、血の涙を流しながら（またかよ）新しいコタツを買いました。ヒーターも考えたけど、やっぱコタツですよ日本人は。うちのアパートってフローリングだけどさ。カーペットはひいてあるので大丈夫です。しかしおかげで暖かくなったのはいいけど、懐はまたも寒くなる始末であります。いつまで続くのでしょう。この貧乏。（ほ）

■魔王32才くん　爆裂バカ元締め職業ムダ使い。「ケロロ軍曹」いつの間にか2冊所有。いくら好きでも

■犬くん　働くときは本当に良く働く彼　なんちゅーかプレゼント交換会にも参加できず。やーい

■バオウ中里くん　自分好みのゲームなら怖いモノなし。プレゼント交換会で出した万世のお食事券は

■ほやへ田島くん　卑劣なゲームプレイなら天下一。大忙しだ。だけど金ないのか。仕方ないね。

■うききくん　「アークⅢ」終わったら「グローランサー」も終わりそうだと！　いつそんなヒマが！

▲滋賀県　仙蛙さん　電撃PSではそうだったんですけどね　兄弟他誌でも大活躍中です

▲京都府　タカライヒイデさん　出るゲームと出ないゲームがありますからねぇ。

▲神奈川県　綿冴久遠さん　前向きですしね。でも……まあ、イロイロありますよ。

▲京都府　ポリエステルさん　同時発生しないように調整するのもこのゲームのポイントです。

▲北海道　あずまことねさん　イロイロとソボな要素を満載ですよね。しかし…足太い

▲東京都　吉住水都さん　最後まであの調子ですからね。筋が通ってていい感じです。

▲富山県　チハルさん　次世代に向けて始まってますよね。早く見たい気がします。

▲群馬県　のみねこさん　いいですよ。デキは。あとは趣味ですね。彼女簡単に振り向いてくれますし。

◀大阪府　間宮の野菊さん　スゴイ数です　コレだけいるんですよね

▲岡山県　片北のんさん　お金はなんであんなに簡単に無くなっちゃうんでしょう？

▲愛知県　NeNeさん　動機は不純でも大丈夫。でも…かなり吸われるんじゃなかったっけ？

▲山口県　笹倉たかせさん　そうですよね　冷えやすいですし。その辺考えて欲しいモノです。

▲愛知県　蒼夏サトさん　何度もプレイできるゲームですから。まだまだ発見ありますよ。

◀北海道　亜原瑶さん　銃剣　スコールのも格好悪いですよ。かなり。笑。

▲埼玉県　ヒウラムトさん：慣れてしまえばソレなりにできちゃうモノなんですよね。

▲青森県　くめた夏維さん　なんていうか、露出度高いですよね。これもミトコンドリアのせい？

▲群馬県　のみねこさん　銃欲しくなるんですよね。スゴク。撃つ機会なんてないんですけど。

▲宮城県　玲さん　制服。なんとなくドキドキしちゃうのはナゼなんでしょう？

◀宮城県　フォレストさん：ちゃんと男女2パターン用意されているのがいいですよね。

▲大阪府　チカヒラ★クルミさん　そうやって、段々になった……って考えながら会話するのは楽しいですよね

▲新潟県　RATAさん　今回もお世話になりましたからね。

◀北海道　古川緋色さん．ゲーム自体もいけてるんですが…ちゃんと年内に発売されたので要チェックです。笑。

▲三重県　加藤圭太郎さん　ジオラマ…箱庭って感じでいいですよね。

▲埼玉県　松本翔太さん　いつの間にか傷んでるんですよ。判ってるんですけど…。

奴隷の趣味

趣味があるからこそ生きていけるわけです。だからこそ、2000年も何とかなるわけです。中国は4000年ですから。それにしてもこの最後の100年で、人間はモノスゴイ進歩を経験してるよねぇ。趣味も進化してる。っていうか新しすぎ。(魔)

「うちの父は私の趣味を全く理解できないようです。まあ、いい大人がゲームやガンプラやマンガで楽しんでるわけですから。仕方ないのかもしれないけど。考え方からして違いますよね。父は戦争直後生まれ。焼け野原からのスタートだったそうです」東京都　ほないきまっせさん：

ですよねぇ。今からたった55年前は東京は焼け野原だったわけで……ゲーム機もガンプラも、マンガも、当然パソコンもありませんでした。コンビニもなく、携帯もなく……もう想像できない人もいるんじゃないでしょうか？　オレの子供の頃はまだ、そういう残骸がいたる所にあったんだよねぇ。だから上でここ100年って書いたけど、本当はここ50年なのかもしれない。クーラーもカラーTVもビデオもなかったなぁ…。

▲神奈川県　HALさん　盛り上がるんですよね。ムチャムチャ。タダのトランプとかでも。

▲京都府　ゆず21号さん　彼が集めてきたわけですからね。たくさん。集めがいあります。

▲岩手県　蒼夢さん　人によって違いますからね。早いのは気分いいですよ。

▲千葉県　如月紅葉さん　人がいなければOKですよ。あまりでかい声じゃなければ。

▲神奈川県　さきちさん　大事ですよね。そういうキチンとしたメモ。役に立ちます。

▲東京都　のぶすけさん　スーパーって楽しいですよね。自炊で始めて気づくワケです。

▲東京都　亀蓮楽さん：チャンネル多いとイロイロと楽しめます。選択肢多いですし。

▲宮城県　楓来っみーさん　電車は本やマンガが読めるからいいですよね。

ガンになるとか…。これまた、かなり惹かれますがちょっと高い(19800円)。まぁ、写真を見るかぎりデキはかなりいいみたいです。最近刀だけでなく銃にも惹かれ始めている私…。そのうちショットガンやライフルに手を出しそうで怖い…(笑)。ショットガンは前々回のTGSで、カプコンブースの近くをうろうろしていたら、モデルガンメーカーのマルイの人(多分)に声をかけられ、「持ってみませんか？」とごついヤツを持たされました。いろいろいじらせてもらい、欲しいゲージが一気に上昇しましたが、ちょっとそのときは金欠だったので、買うには至らなかったのですが…。山■■に行ったとき、ウィンチェスターライフル(西部■■でよく■われるやつ)は買ったのですが、やはり映画やゲームなどで新しめの銃が出てくると、ちょっとめらめらします(危ない)。しかし、これ以上不要(涙)なアイテムを増やすと叱られそうなので、ガマンしましょう(笑)。でも、刀はもう一本だけ。短めの日本刀か忍者刀が欲しい(しつこい)。(う)

奴隷のどどど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん　年末進行だからお仕事大変そうです。オレも大迷惑かけてるしね　トホホ

■ハム彦くん　喫茶床部のマスター。でも今、この原稿を書いている朝はいないのでコーヒーが飲めません。

■だいめいくん　酷い。なにも間違いをあんな形で指摘しなくても。髪の毛もなんか普通になっちゃったし。

■ゴーダくん　DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶床部バイト。最近、床に布団で寝てます

■ぴかりんくん　自分がアツアツなのは平気なのに　なんで他人はダメなんだろう。ムカツクよね

バイオハザード　ガンサバイバー」に向けてガンコンを入手しておこうかと思い、店を見てみるとあやしいガンコンを発見。形はベレッタ92Fで、ブローバックまでするというではないですか（笑）。かなり惹かれましたが、純正のガンコンについているようなボタンが見あたらなかったため、とりあえずは見送りました。確かにガンコンがベレッタの形だと、それこそ「ジルになりきり〜」なのですが…。そうすると、ショットガン型、マグナム型などいろいろな形のガンコンが欲しくなりますね（笑）。それはそうと、売り切れでなかなか手に入らなかったベレッタの電動ガン、ついに入手しました。さすがに三千円なので、おもちゃっぽさはしょうがないですが、ちゃんとブローバックするし面倒なガス注入もない。いやいや、なかなかいい買い物でした。この電動ブローバックはシリーズ化するみたいですので、次も楽しみ。Cz75かデザートイーグルを出してほしいものです。ちなみに「バイオハザード3」でジルが最初から持っている特殊仕様のベレッタもガス

▲愛知県　茶比茂さん．秋葉原なんかだと多いんですけど……それ以外じゃ難しいですよね。

▲岩手県　蒼夢さん゛肉まん、最近のは種類多くなりました。チャレンジもまた楽し

▲群馬県　りょうすけさん．お金無いのに　って所がどきどきです。これから年末ですし。

▲愛媛県　如月二月さん　イヤなキャラからステキなキャラまで勢ぞろい。なのでした。

▲神奈川県　朝影礼都さん　前向きで、ひたすら前向きでしかも倒れない。彼女のポイントです。

▲大阪府　ほにへにさん　マルチな展開がステキですよね。最近では珍しいですし。

▲京都府　ポリエステルさん　結構悲しくて残酷な話多いです。妙にリアルっていうか --逆?

▲埼玉県　あゆさん．わけわからなさ200%ですからね。アニメの「エクセル」ねぇ　笑

▲京都府　水稲珠呂さん　誰かがまとめて道を決めたりしてるんでしょうね。こっち！　って。

▲富山県　チハルさん　自分のプレイしたいときにプレイすればいいわけですし。

▲宮城県　白河風萊さん　いまなら、お得なセットも出てますし。ポーチカワイイですよ。

▲広島県　SEIKOさん　虐めるでしょう。だって…取られてますから。ひっそりと。

▲宮城県　槻来らみーさん　車乗れるようになると一挙に大人って感じですよね。

▲愛媛県　如月二月さん゛難しいですよね。アビリティ貯めるの。指が追いつきません。

▲静岡県　珈珠りいさん　あまり見えませんよね。東京なんか明るいから、特に。

◀青森県　くめた夏緒さん　お母さんが先を知ってるのは厳しいですねぇ。笑

◀神奈川県　牧村賢佑さん　イロイロと楽しめそうですけど　発売は…いつ?

◀大阪府　センさん　女の子の個性付けはチャンとしてますからね。

◀兵庫県　山咲草人さん　アニメ化…したいですね。どうなんでしょう?　その辺の展開は。

◀埼玉県　睦月琳華さん　ムコムコとリスとかが入ってるとか?

◀三重県　乙坂考比古さん　もっと大活躍でもよかったかも知れませんねぇ。

▲群馬県　沢瀬ゆうさん　知っていないといけないことはありますよね。確実に。歴史を勉強するのはある程度義務のような気がします。

▶千葉県　吉四六さん　もっと有名になってくれたらいいんですけどね。というか、いいゲームは売れて欲しいモノです。ドカーンと。

◀埼玉県　八島愛さん　今は大きいですからねぇ。持ち運びには難しないとですし。

▲愛知県　スズキハヤテさん　主人公のポーズがカッコイイです　周りはちょっとふざけしいけど。笑　愛が感じられてステキです

▲埼玉県　東屋アキラさん　そうなんですよねぇ。攻略読まないとムリかもしれません。まあ、2回目のお楽しみってコトでやりがいあります。

ハガキで2000！　ミレニアム！

今日はハガキを描こうと思って、朝の6時から準備をしていたんですよ。実際。犬が、インクをこぼしたのを舐めようとするを止めたり、トーンをかじろうとするのをヤメさせたり、アッという間に昼12時。一昨日隣の萩原さんに戴いた蕎麦をゆでて、昨日裏山で取ってきたワサビをすって、お昼ご飯にして、さあ、描こうかなと再びハガキに対峙したときには夕方の5時を過ぎ。と、よく見たら、ペン先が無いので駅前の文房具屋さんまで原チャリを走らせ、シッポまであんこの詰まった、たい焼きを食べながら帰ってきました。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ無ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.131

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.10・11のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月13日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.127

①「悠久幻想曲3 Perpetual Blue」ポスターケース
広井晃(新潟県)三木はるか(大阪府)脇田善章(大阪府)

②データイースト ソフト体験版「デコプレ2 '99」
土方寿幸(大阪府)魚谷武士(大阪府)岡崎彬子(神奈川県)
若宮光(長野県)上野茂美(千葉県)福田智哉(広島県)
本川雅晴(新潟県)輝川美樹(栃木県)敬将人(東京都)
南恵子(大阪府)

③「悠久幻想曲」シリーズ オリジナルトレーディングカード9枚組
岡田浩紀(宮城県)星野てるみ(三重県)
尾形正鷹(神奈川県)

④「ポケ単」ステッカー
有本記子(大阪府)仙海章隆(東京都)斉藤拓也(京都府)
新井万世(千葉県)澤村憲和(富山県)佐井健二(千葉県)
鳴田礼(愛媛県)後藤知奈(東京都)堀田昌人(長崎県)
伊藤賢一(奈良県)土田雅也(長野県)飯島絵梨(愛知県)
内田誠(福井県)東圭太(宮城県)太田哲司(兵庫県)
江田董(三重県)鷲田怜(香川県)結城苗(大阪府)
藤島啓太郎(茨城県)遠藤雅之(北海道)

⑤「ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン」公式パーフェクトガイド
本郷智之(埼玉県)磯井聡美(神奈川県)新保鉄城(大阪府)
小山田学(岩手県)高橋礼奈(埼玉県)

⑥「グリントグリッター」ピンズ
黒氏達哉(東京都)西将一(和歌山県)湯沢栄(神奈川県)

⑦「〜アートカミオン〜芸術伝」オリジナルトランプ
松下幸市(兵庫県)辻正史(大阪府)蔵本志学(神奈川県)

⑧「ときめきメモリアル2」オープニング&イメージソング+ゲームサントラCD発売告知店頭用ポスター
山口秀行(岐阜県)竹内一弘(愛知県)田中麻里子(埼玉県)
新美智美(大分県)對馬豪(千葉県)

⑨「探偵神宮寺三郎」缶コーヒー
中村牧子(宮城県)武蔵光政(岩手県)古起美和(兵庫県)
岩見武史(岐阜県)左海忍(東京都)桑原哲浩(山口県)
佐藤一也(熊本県)渡辺竜也(福井県)宮本麻美(神奈川県)
小山理恵子(東京都)

⑩PSソフト「ブリーディングスタッド'99」
鳥羽憲太(北海道)江藤学(福岡県)福田圭一(青森県)

⑪PSソフト「パチってちょんまげ 〜京楽公認・応援団&C.C.ガールズ〜」
和田陣(岐阜県)鈴木俊彦(千葉県)河内徹(東京都)

⑫PSソフト「Fighting ILLUSION V〜K1 GRAND PRIX'99〜」
土居雅彦(新潟県)後藤真司(石川県)三苫安英(大阪府)

⑬PSソフト「Dance Dance Revolution 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1」
藤原幸市(愛媛県)植木真也(鳥取県)日和姫子(栃木県)

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.10・11から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[企画]創刊5周年記念大プレゼント ②[特集]グランツーリスモ2 ③[特報]聖霊機ライブレード ④[特報]ストライダー飛竜1&2 ⑤[特報]サモンナイト ⑥[特報]遙かなる時空(とき)の中で ⑦[特報]ワイルドロイド9 ⑧[特報]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ⑨[企画]CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス) ⑩[攻略]パラサイト・イヴ2 ⑪[攻略]ときめきメモリアル2 ⑫[攻略]クラッシュ・バンディクー レーシング ⑬[攻略]電車でGO! プロフェッショナル仕様 ⑭[攻略]STREET FIGHTER EX2 PLUS ⑮[攻略]蒼魔灯 ⑯[攻略]ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ ⑰[攻略]LOVE&DESTROY ⑱[RPG]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ⑲[RPG]テイルズ オブ エターニア ⑳[RPG]ポポロクロイス物語II ㉑[RPG]クロノ・クロス ㉒[RPG]グローランサー ㉓[RPG]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ㉔[RPG]ヴァルキリープロファイル ㉕[RPG]レジェンド オブ ドラグーン ㉖[RPG]Lunatic Dawn Odyssey(ルナティックドーン オデッセイ) ㉗[連載]電撃プレイステーション2 ㉘[企画]ゲームゲームゲーム!(SCEI新作特集) ㉙[連載]DPSソフトレビュー ㉚[連載]電撃PSコロシアム ㉛[連載]4色奴隷 ㉜[連載]電撃プレイクエスチョン ㉝[連載]ウラワザデータベース ㉞[連載]まんが はじめて物語 ㉟[連載]電撃コラムス ㊱[連載]PSの奴隷 ㊲[新作]牧場経営的ボードゲーム うまぼりい ㊳[新作]ロックマンDASH2 ㊴[新作]ワイプアウト3 ㊵[新作]チョコボスタリオン ㊶[新作]XI[sái]JUMBO ㊷[新作]COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ) ㊸[新作]ナイナイの迷探偵 ㊹[連載]電撃PocketStation ㊺[特集]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ㊻[企画]ロビン・ロイドの冒険 ㊼[企画]ドキドキプリティリーグ Lovely Star ㊽[連載]電撃NEWS STATION ㊾[連載]電撃モノSTATION㊿[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【12】買おうと思っているゲーム機を【11】の欄から選んで教えてください(3つまで)。

【13】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239〜241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【14】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239〜241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【15】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【16】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲Game Walker ⑳Vジャンプ ㉑月刊ファミ通64プラス ㉒ゲーム批評 ㉓gM ㉔その他

【17】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【16】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉕とお答えください)。

【18】『パラサイト・イヴ2』は買いましたか?
①予約して買った(買う) ②予約せずに買った(買う) ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【19】『グランツーリスモ2』をプレイした方に質問です。『グランツーリスモ2』のどの点が一番好きですか?
①グラフィック ②操作性・操作感 ③車種・コースの多さ ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム ⑥全部

以下の質問は、P11の「DPSソフト大賞'99」を参照して記入してください。

【20】99年発売の好きなPSソフトを3位まで記入してください。

【21】99年発売のPSソフトで好きなキャラクターを1人(1体)とそのゲーム名を記入してください。

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載

- 牧場経営的ボードゲーム うまぽりい
- ロックマン DASH2 ・エピソード2 大いなる遺産・
- ワイプアウト 3
- チョコボスタリオン
- XI [sái] JUMBO
- COUNTDOWN VAMPIRES
- ナイナイの迷探偵　その他

イラスト／葵龍ひなき

プレイする前に覚えておきたいテクニック集

コナミからボードゲームと競走馬育成の楽しさが、みごとにミックスされた新感覚ＴＢＬが登場！　今回はこのゲームをプレイするうえで、知っているととても役立つテクニックの数々を紹介するぞ。これを読めば必勝間違いなしなのだ!!

TBL	牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ	12/25	▶コナミ ▶¥4,800 ▶MC（2ブロック）、MT、4P対戦可

基本編　まずは基本戦略をチェックしよう！

『うまぽりぃ』の最終目的は、ほかの「モノポリー」タイプのボードゲームと同様、総資産No.1になること。しかし、競走馬を育成してレースで賞金を稼ぐなど独自の要素があるため同じ感覚でプレイすると戸惑うはず。そこで、この基本編ではゲームを有利に進めるためのポイントを紹介する。

1 やっぱり牧場経営が基本！

ゲーム序盤は所持金が少ないので、いきなり高額の種牡馬を種付けするのは自殺行為。最初は資金を牧場購入に使うのがいい。収入源を確保できれば馬の生産や育成にもお金を使えるし、なにより破産しにくくなるのだ。

◀序盤はサラリーとレンタル料が貴重な収入源なのだ。

◆売却と競売を使い分ける

馬や物件を売る場合、通常の売却では評価額の60%しか収入を得ることができないが、競売なら購入者がいなくても100%評価額分の金額を得ることができるのだ。

▼買われると独占になるような物件は売却のほうが安全だ。

▲能力の低い馬は競売に出して高く売る。

赤字の場合は？

支払いが所持金を上回ってしまった場合、不足分は物件や馬を売って補うことになる。このときに限っては、競売の初期表示額が評価額の70%になるので注意しよう。

2 レースは賞金の高い中盤以降が重要

ゲーム開始から数えて全プレイヤーがマップを３周すると「レースモード」に突入。それ以降、レースマスに差しかかるとレースを開催できる。序盤は賞金の額が低いので、焦って競走馬を作る必要はない。

▶序盤に作った資金で強い馬を作り、賞金の上がった中盤以降で勝ちまくるのだ！

3 独占のメリット

エリアを独占すると、牧場の評価が上がりレンタル料が大幅にアップ。そのうえ増資もでき、収入アップが見込める。さらに、うれしいのが、独占するとエリアの牧場にいる競走馬の能力がグーンとアップすること。短時間で強い馬を作りたいときに有効だ。

◀独占が崩れれば当然、馬の能力はダウンしてしまう。カーン！

7つの隠しモードでゲームがさらに盛り上がる

[illegible]

モード名	解説
つっこみテロップ	L1ボタンで「まだぁ？」などの横やりをいれることができる（条件：ステージ１クリア）
目押し落札	競売で残り時間が０になる瞬間に入札すると、そのまま落札可能（条件：ステージ２クリア）
かたがわりカード	牧場の購入やレンタル料をほかの人に払わせるカードが使える（条件：ステージ３クリア）
調教のじゃま	◎⊗ボタン連打で人の調教を妨害できる。◎⊗ボタン連打で阻止も可（条件：ステージ４クリア）
レースでダッシュ	レースで◎⊗ボタンを連打すると馬をダッシュさせることができる（条件：ステージ５クリア）
大地震イベント	トップと最下位の差が２億円を超えるとランダムで大地震発生（条件：ステージ６を１位クリア）
ゾンビモード	破産したプレイヤーもルーレットを回せるようになる（条件：ステージ７クリア）

強い競走馬を作り上げるために

資金が貯まったら、いよいよ競走馬の生産だ。種付けできる繁殖牝馬は、自分の牧場にいる馬のみ。牧場によって所属している牝馬も違うので、優秀な牝馬がいる牧場を手に入れておきたいところ。ちなみに牧場を所有していないプレイヤーは種付けをすることができないので注意しよう。

配合を考える

スピードやスタミナなどのパラメータを見て、能力の高い馬を掛け合わせれば、能力の高い馬ができる確率が高くなるぞ。また、種牡馬には安定度がA～Dまで設定されていて、Aに近いほど、安定して能力を引き継がせることができ、逆にDに近づくほど能力を引き継ぐ確率が下がる。そのぶん「大化け」して突出した能力を持った競走馬が生まれることもあるのだ。

ポリタンさんの競走馬、ポリタンサクセスが生まれました

◆ニックスを狙うならこの2つ

基本的には、高い繁殖牝馬と高い種牡馬を掛け合わせれば能力の高い馬が生まれる。ただ、ニックス配合（相性のいい系統同士を掛け合わせる）を使うことで、多少能力の高い馬を作れる。右の2つは特に効果が高い配合。

マンデーサイデンス系×レイズアネイティブ系
ハイペリオン系×ナスルーラ系

▲自分の牧場にニックスになる繁殖牝馬がいたら積極的に狙うべし。

▼狙いどおり、なかなか優秀な馬が生まれた。あとは調教するのみだ。

注意 同種配合の落とし穴

[illegible]

▶[illegible]やらない[illegible]無難だ。

調教を考える

◆オススメの調教は？

スタミナとスピードの限界値を上げてくれる坂路とプールは、成長しきった馬に最適。それまではダートと芝を強めで調教するのがいい。

◀成長が止まったらプールと坂路で鍛えるのだ。

◆疲れたときの温泉頼み

馬の疲れが50を超えると、調教の効果は半減し、70を超えると逆効果になってしまう。そうなる前に温泉で馬の疲れを取ってやろう。

◀レース後は必ず温泉で休養しよう。

競走馬の調教は自分の牧場かトレセンマスで行うぞ。トレセンマスは自分の牧場で調教するよりも費用が割高になるが、すべての調教施設がそろっている。ここでは温泉などの一部の牧場にしかない施設を利用しよう。ちなみに調教以外でも、レースに出場すれば能力がアップするぞ。

調教	パラメータ	効果
ダート（弱）	スタミナ	1～3上がる
	つかれ	2上がる
	ダート適性	1上がる
ダート（中）	スタミナ	3～5上がる
	つかれ	4上がる
	勝負根性	1上がる
	ダート適性	2上がる
ダート（強）	スタミナ	5～7上がる
	つかれ	6上がる
	勝負根性	2上がる
	ダート適性	3上がる
芝（弱）	スピード	1～3上がる
	つかれ	2上がる
芝（中）	スピード	3～5上がる
	つかれ	4上がる
	勝負根性	1上がる
芝（強）	スピード	5～7上がる
	つかれ	6上がる
	勝負根性	2上がる

調教	パラメータ	効果
温泉（弱）	つかれ	19～24下がる
温泉（強）	つかれ	40～45下がる
坂路	スピード	1～3上がる
	つかれ	2上がる
	勝負根性	6上がる
	スピードの限界値	4上がる
プール	スタミナ	1～3上がる
	つかれ	2上がる
	勝負根性	6上がる
	スタミナの限界値	4上がる
ウッドチップ	スタミナ	1～5上がる
	スピード	1～5上がる
	つかれ	4上がる
	勝負根性	2上がる

●勝負根性とダート適性とは？

馬にはスタミナやスピード、つかれのほかに、勝負根性とダート適性という隠しパラメータがある。前者はレース終盤での競り合いの強さ、後者はダート戦での強さを表す。勝負根性のパラメータは坂路やプールで上がりやすく、牧場を増資しても上がる。

そして生まれた必勝法 電撃式

ここでは、DPS「うまほりぃ」やり込み倶楽部が編み出した必勝法を伝授するぞ！　基本編で紹介したように、いかに無理なく資金を貯め込むかが勝敗を決める。あせって牧場を買ったり馬を生産する必要はないのだ。

1 序盤は馬を作って売る

できるだけ安い繁殖牝馬と安い種牡馬を種付けする。できた馬を競売で売れば差額で儲けることができる。これで資金を確保！

◀▼馬の売却費用＋サラリーで、1周ごとにかなりの金額が手に入る。ただし最低でも1つ牧場を持っていないと馬を作れない。

右の例なら
売却価格－配合にかかるお金＝利益
2140万円－310万円＝1830万円

2 早めの独占を目指す

馬の売却で資金が貯まってきたら、その資金で牧場を購入する。このゲームは、人の牧場にレンタル料を払うと、その牧場の評価額も上がるので、ゲームが進むにつれて3倍買いがしにくくなる。したがって、評価額の低い序盤のうちに積極的に3倍買いをして牧場を手に入れるほうがお得だ。1カ所エリアを独占してしまえばそこが大きな収入源になり、断然有利になる。

▲独占は3倍買いの防止にもなる。

▶ほかのプレイヤーからしぼり取るのだ。

3 「セリ」で優秀な競走馬をGET！

エリアの独占をして資金に余裕が出てきた頃には、レースの賞金も上がってきているはず。そうなったら競走馬を手に入れてレースにも挑戦していこう。ゲームが進むと、競り市場マスに止まったときの競売にかなりの能力を持った馬が出されることがある。これを競り落として育てれば簡単に最強馬を作れる。

◀掘り出しものを逃さないために、所持金は多めに持っておこう。

DENGEKI SOFT STATION

A・RPG

ロックマンDASH2 —エピソード2 大いなる遺産—

発売日未定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定) DS(AC対応)

立体的に構築されたフィールドを舞台に、アクションあり、謎解きありの大冒険を繰り広げていくシリーズ最新作！ 今回は設定画と同時に新たに入手した情報を大紹介だ!!

物語のプロローグ&最新情報を公開！

『DASH』、『トロンにコブン』に続くシリーズ第3弾として注目を集める『DASH2』。その新たなる物語は『DASH』の直接的な続編ということが明らかになった！『DASH』では主人公、ロックの秘密や"大いなる遺産"、さらに遺産の捜索中に行方を絶ったロールの両親のことも未解決のまま幕を閉じた。それらの謎はどんな形で明かされるのか？ 今回はその波乱の展開を予感させるプロローグを紹介だ。ついに"大いなる遺産"の所在をつきとめ、そこに向かうロールの祖父、バレルだったがその途中……。

大いなる遺産を発見!?

◀▲大型飛空船で"大いなる遺産"のもとへ向かうバレルと、バレルの旧友、ミュラー。その船内には、お宝のニオイを嗅ぎつけた空賊たちも潜入していた。

お宝目当ての空賊たち

ロールのお母さん!?

◀遺産には誰も近づいてはならない……と警告する謎の女性が現れた！ ロールの母親に似ている!?

▲TV中継を見ていたロールは母親に似た女性を捜し旅立つ！

ロックを待ち受ける新たな謎とは!?

ロック・ヴォルナット

まだ赤ん坊のときに、とある遺跡でロールの祖父、バレルに拾われ、育てられた少年。ディグアウター（遺跡から財宝を引き上げる仕事）として活動しつつ、ロールが両親を捜すのを手伝っている。彼の出生の秘密とは？。

キャラクター 敵か味方か!? 魅力的なサブキャラが判明！

波乱の連続になりそうな今回の物語をさらに盛り上げてくれる3人のサブキャラたちが新たに判明！ ここに紹介した超コミカルな2人の少年と戦士風の男性が、ロックの冒険に深く関わってくるらしいぞ。いったい彼は敵なのか、それとも味方なのか……。それらの情報は続報をお楽しみに！

小さな協力者!?

▲▶無邪気なスマイルが特徴の2人の少年。廃墟の島で出会う。そして……。

財宝を狙う空賊の1人。はたして敵か、それとも協力者なのか……。

システム ロールちゃんがフィールドに登場！

私にオマカセ!!

ロール・キャスケット

バレルの孫でロックのガールフレンド。優秀なメカニックで武器の開発もこなす。

ロックの使う武器を開発したり、強化したりなど『DASH』ではバックアップが専門だったロール。だが今回はフィールドにも登場して大活躍してくれることが明らかになったのだ。どんな場面に登場するのかは現在調査中！ ただ危険を伴う戦闘に関わってくることは考えにくい。そうなるとやはり謎解き部分かな？

◀▲ロールちゃんは、メカニックの天才としての知識を生かし、活躍してくれそう。乞うご期待だ！

まだまだあるぞ!! 設定画&敵キャラを大公開！

行く手を阻む強敵たちを設定画と併せて紹介だ。今回は遺跡の番人のリーバードはもちろん、お宝目当ての空賊たちも続々登場するぞ。その中にはボーン一家の面々のほか、『トロンにコブン』に登場したグライドやシャッパーの姿も！ これはかなり大混戦になりそうだ。

▲ステージの仕掛けも多彩。溶岩の火が体に燃え移ることも！ さてどうする？

宝箱が動く!?

▼宝箱から細い足がニョキニョキ！ ミミックはとっても奇妙なヤツ。

▲不用意に宝箱を開けようとすると、大暴れし始めるのだ。これにはビックリ！

運搬ロボに捕まった!!

降ろして〜!!

▲▶ツインマーマンに捕まると宙づり状態になってしまう！ 脱出する方法はあるのか？

重量級のメカのようだが…

▲▶ラシマンムーは意外に身軽！ 潰されないように注意だ。

ロックマンDASH2 —エピソード2 大いなる遺産—

RCG

ワイプアウト3

2月(予)
▶SCEI
▶¥5,800(予)
▶MC（1ブロック）AC（DS対応）ネジコン対応、2P対戦可

浮遊するレーシングマシンを操り、ハイスピードなレースを展開する「ワイプアウト」。その最新作が、ついに登場するぞ！　極限まで進化したその姿を目撃せよ!!

レースゲームの常識をくつがえす

◀▼背景のグラフィックは、前作よりも格段にレベルアップ！　スピード感や浮遊感も、これまで以上にアップしている。

独特の浮遊感やスリル満点のスピード感、そしてハイクオリティなグラフィック!!　多くのユーザーを魅了した近未来レーシングゲームがPSに帰って来た！　第3作目となる今回は、グラフィックやゲームバランスの向上はもちろんのこと、操作性なども徹底的に調整。アナログスティック対応により、微妙なマシンの操作も可能となった！　今回は、本作の4つのポイントを紹介していくぞ！

SYSTEM ●システム

浮遊するマシンを操作し、レースに参加。アイテムを駆使して1位を目指すという、基本システムは前作のまま。誰でも熱くハマれるぞ。

◀最初に選べるチームは4チーム、最終的には8チーム。

▶コース上のマークに乗ると、さまざまなアイテムが取れる。

REPLAY ●リプレイ

今作から追加された新要素、それがこのリプレイだ。ゲームのイメージに合わせた、SF映画さながらの迫力ある映像を楽しめるようになっている。

▲レース終了時に、自分のプレイを見ることができる。

SOUND ●サウンド

▼OPTIONで、どの曲を流すか選択できる！

今作でもケミカルブラザーズやアンダーワールドなど、有名アーティストが楽曲を提供。クールなサウンドがレースを盛り上げてくれる。

EXTRA ●エクストラ

今作にも、一定の条件を満たすと出現する、さまざまな隠し要素が用意されている。なかには、左の写真のような一風変わったコースも！　隠しモードなども大量に出現する予定だ!!

▲単色の色調で構成されたプロトタイプというコース。本編のテクスチャーもキレイだが、こちらもかなりスタイリッシュ。

反重力レーシング

GAME MODE ゲームモード

ここでは、本作の基本的なゲームモードを紹介。これ以外にも、いろいろなモードが隠されているらしいぞ！

◀レースはスピードの異なる3つのクラスがある。

SINGLE RACE ●シングルレース

FOR ONE PLAYER

1P専用のレースモード。VECTOR、VENOM、RAPIERのスピード順に分けられた3つから、参加するクラスを選ぶ。最初に選べるコースは、各クラス共通の4つ。最終的には8つのコースから選択できるように！

▲スピードが遅いVECTORは、初心者向けだ。

FOR TWO PLAYER

2P対戦用のモード。レースモードは基本的に1P用と同じ。前作までは、通信ケーブルを使うことでしか対戦ができなかった。しかし、今作からは画面分割を採用。1つのPSで2P対戦が可能となった。

▲画面分割は、縦と横の2つから選択可能。

TIME TRIAL ●タイムトライアル

▲コース＆ラップの最高タイムをはじき出せ！

こちらも、基本は1Pモードと同じ。ただし、コースは1つしか選べない。ここで出したタイムはOPTIONに登録される。

ELIMINATER ●エリミネーター

本作で初めて登場するモード。アイテムを駆使して、どれだけ他のマシンを破壊できたかを競う。このモードは、2P対戦のみでプレイ可能。

▲対戦相手のマシンを攻撃した数もカウントされるのだ。

SLG

チョコボスタリオン

血統を1から作っていくという、奥深い要素が盛り込まれた『チョコボスタリオン』。まずは、プレイする前に覚えておきたいいくつかのポイントを教えるぞ!!

発売中
- ▶スクウェア
- ▶¥4,800
- ▶MC（9ブロック）PS（5ブロック）

最強の"チョコボ血統"を作るために覚えておきたいこと!!

『チョコボスタリオン』はチョコボの配合をくり返すことによって最強のチョコボを生産していく競走羽育成SLG。他の競馬SLGと違い、血統をプレイヤーが自分で作っていかなければならないぶん、その内容も深い。ここではゲームを始める前に覚えておきたいポイントをゲームの流れに沿って紹介する。

競走羽の一生の流れ

カップリング 種牡羽と繁殖牝羽を配合する
↓
卵から誕生 1カ月後誕生、名前を決定する
↓
2歳時 能力コメントをチェックする
↓
3歳時 訓練後、競走羽デビュー
↓
ピーク後の進路を決める

種牡羽入り / **繁殖牝羽入り** / **引退**

カップリング

●まずは種牡羽のパラメータを覚えよう

右は種牡羽のパラメータ、❶は1代目（子）に影響するパラメータ、❷は2代目（孫）以降に影響する可能性が高いパラメータ（隔世遺伝パラメータ）だ。また❷の文字で、青色が能力アップ、灰色は効果なし、赤色の部分が能力ダウン（※1）を表し、代を重ねてなるべく青色を多くすることが重要になる。

隔世遺伝パラメータ

先（先行力）	道中で出せる最高スピードが高いことを示す
長（長距離）	スタミナがあり、長距離のレースに対応できることを示す
瞬（瞬発力）	最後の追い上げのスピードが高いことを示す
持（持続力）	最後の追い上げのときにいい脚を長く使えることを示す
底（底力）	競り合ったときの勝負根性が高いことを示す
自（自在性）	スタート時、立ち上がりのスピードののりやすさを示す
加（加速力）	最後の追い上げのときのスピードののりやすさを示す
気（気性）	子孫、特に2代目以降(孫)に伝わる能力。気性の良さを示す
成（成長）	子孫伝達能力その2。競走羽の成長のしかたを示す

覚えておくと役に立つ配合理論

ニックス ニックスは相性のいい系統の組み合わせのこと。ニックスでカップリングさせることでチョコボの能力をアップさせる効果がある。

インブリード インブリードとは種牡羽の血統と繁殖牝羽の血統を比べて5代前までに同じ血統があることを示す。その効果は隔世遺伝のパラメータが影響する。マイナス効果（赤色）も遺伝する。

アウトブリード アウトブリードとは同じ血統以外の組み合わせで発生する配合効果。チョコボの血統表が十分に埋まっていない場合、特に有効。序盤はアウトブリードをメインに使おう。

2歳時 ●各種能力コメントをチェックしよう

牧場の秘書兼医師のシロマが毎回、教えてくれるコメントのこと。生産した競走羽の特徴を教えてくれるので3歳時の訓練や、レースの指示を出すときに役立つ。当歳時や3歳時以降もコメントは聞けるので必ずチェックしよう。

▼スピードがのりにくいというコメント。

▲鋭い切れ脚は長くはもたないことを示す。

能力コメントの一例

「長くいい脚を使えそうです」	最後の直線になったときにいい脚を長く使えることを表している。持続力が平均より高い
「一瞬の切れはありそうです」	最後の追い上げのときに、いい脚を長く使えないという、持続力が優れていないことを示すコメント
「エンジンがかかるのはおそいですね」	最後の追い上げのときにスピードがすぐに上がらなくて置いてけぼりをくらう可能性が高い
「なかなかねばり強いところがあります」	競り合ったときの根性があり最後まで勝負をあきらめない。スピードがないとあまり意味がない
「走りを見ていると位置取りはヘタそう」	ゲートを出たときのたち上がりのスピードがのりにくく、位置どりが上手にできないことを表している

3歳時 ●訓練、そしてレースで勝利をめざせ

レースに出走することでも能力を引き出せるが、最初は訓練をして、能力を引き出さないとダメだ。訓練効果表には能力の上昇度（※2）とHPの減少度、調子の変化の大きさがわかる。

訓練効果表

訓練メニュー／訓練効果	ダート						芝						坂路	プール
	単走			併走			単走			併走				
	羽なり	強め	一杯	羽なり	強め	一杯	羽なり	強め	一杯	羽なり	強め	一杯		
瞬発力			△			△	△	△	○	△		◎	○	
長距離	△	△	○	△	○	◎								○
持続力	△	△	○	△	○	◎								○
自在性								△	△		△	○	○	
加速力								△	△		△	○	○	
底力				△	○	◎				△	○	◎		
HP減	中	中	大	中	大	大	小	小	中	小	中	中	中	中
調子変化	小	小	中	中	大	大	小	小	中	中	大	大	中	小

出羽表の印の見方

一番左から総合力、底力、レース実績、加速力を重視した印が付いている。

◀▲総合力は、先行力、瞬発力、持続力、現在の調子を見ているようだ。

血統を作っていくってどういうこと？

『チョコボスタリオン』では牝系の代重ねだけでなく、父系も1から作り始める必要があるのだ。最初の源流チョコボだけではインブリード配合も血が濃すぎてできないし、ニックス配合の能力アップも効果が薄い。種牡羽と繁殖牝羽の代重ねを行うことによって、血統表を埋めていくのだ。繁殖牝羽1に対して牡、牝と産み分けをすると血統構成が早く作りやすい。種牡羽、牝羽ともに次世代に残す血を選ぶ場合は、プラス効果のわかりやすい隔世遺伝のパラメータを参考にするといい。インブリード配合するときはマイナス効果（赤色）を少なくしてから行おう。

1代目は寂しい血統表

◀▲ゲーム初期は、unknownばかり。これを自分の育てたチョコボで埋めていくことが、このゲームの醍醐味なのだ。

ゲームが進むと自分だけの血統表が!!

（※1）ただし、成長だけは青色が晩成、灰色が普通、赤色が早熟となる。また、繁殖牝羽と競走羽にも❷と同様のパラメータがあるが、現役の競走羽は繁殖（引退するまで）にまわるまでパラメータは見られない。（※2）△→○→◎の順に調教効果が高くなることを示す。

PZG

XI[sái] JUMBO

発売中
- ▶SCEI
- ▶¥4,800
- ▶MC（1ブロック）2P同時プレイ可

人気PZG『XI』の続編『XI [sái] JUMBO』もいよいよ発売に！
一度ダイスを転がすコツを覚えれば、誰でもハマってしまうこと間違いなしなのだ！

発売直後の“ちょっと攻略”！　でも役立ちテクが満載!!

▲ダイスの配置が2段構えになり、各モードでこれまでにない楽しさが味わえるようになった。

日本中に大ブームを巻き起こした『XI』の登場から約1年半、ダイスを使った個性派PZGがパワーアップして帰ってきた。この『XI JUMBO』は、たくさんの新要素が追加されて、前作以上に奥深い内容に仕上げられている。今回は新要素の一つ、アクションにスポットを当てて、それらにどんな利用方法が秘められているのかを紹介。早速チェックしてプレイに役立てよう！

NEW ACTION 持ち上げる　使いこなせば超ベンリ

今作では、AQUIちゃんの隣りのマスに置いてあるダイスを持ち上げることまで可能に。持ち上げたダイスは、隣り4方向のどのマスにでも置き直せるし、そのまま、遠くに放り投げることもできる（ただし、すでに2段目にもダイスが配置されているマスには、ダイスを置き直したりすることはできない）。使いこなせれば、便利なことこの上ないのだ。

◀ダイスを置き直してチェインを狙え

▶ダイスの放り投げは、対戦時に結構有効。

応用編……仲間だってホラ！

ダイスだけに限らず、仲間だって持ち上げられるぞ。「どんなときに仲間を持ち上げる必要があるんだろう？」と疑問に思った人もいるかも知れないけど、2P協力プレイ時のパズルモードには、こういったテク必携の問題もあるのだ。

◀仲間を持ち上げないと解けないパズルもアリー

NEW ACTION ジャンプ　行動範囲が広くなるぞ!!

今作では、マイキャラのAQUIちゃんは、ジャンプを新たに習得。このアクションによって行動できる範囲が格段にアップして、より自由度の高い攻略が可能になっているぞ。ジャンプはキャラ単体だけで行うことはもちろん、ダイスに乗っているときは、そのダイスごと跳びはねることもできる。ジャンプができる、4つの状況については、下で解説しているので参考にしてほしい。また、ジャンプを使用しての攻略テクも下で紹介しておこう。ほかにも有効な使い方があるはずだ。探してみよう！

ジャンプが使える状況は？

1 ◀フィールド上の消えかけているダイスからジャンプすれば（このダイスの高さがどんなに低くても）、1段目のダイスの上に跳び乗れる。

2 ▶原則としてAQUI単体ではダイス1個分の高さは跳び越えられない。だが、1段目のダイスの上からの場合のみ、2段目に直接跳び乗れるぞ。

3 ◀乗っているダイスごとジャンプすれば、ダイス1個分の高さを跳び越えられる。フィールドから、直接1段目のダイスに跳び乗ることも可能だ。

4 ▶2段目のダイスに乗っている場合、足場にする1段目のダイスに隙間があっても、そこをジャンプで跳び越えられる。知っておいて損はないぞ。

応用編……踏みつぶしを回避

フィールド上で消えはじめたダイスは、どんどん高さが低くなっていく。そのダイスを、別のダイスに乗りながら踏みつぶすと、消えかけのダイスを強制的に消滅させてしまう。チェイン（連続してダイスを消すこと）を続けているときに、うっかりこの行動を取ってしまうと、記録がとぎれてしまうことも…。だが、ジャンプを上手く使えば、写真のように“踏みつぶし”を避けることが可能だ。跳び移るばかりでなく、ジャンプにはこういった使い方も隠されているぞ。

◀消えかけの3の目を前にしたこんなときには……。

◀ダイスごとジャンプして、3の目を跳び越そう。

▶3の目を消すことなく、チェイン成功。

NEW ACTION 予約　チェイン稼ぎも楽々！

1段目のダイスを消したときに、その上に乗っているダイスが下に落ちて、新たなチェインなどが発生することがある。このようなチェインを「予約」といい、右にあるような2種類のやり方が用意されている。基本的に、チェインは1度決めるごとに、チェイン数（連続してチェインした数）に1回カウントされるのが普通だけど、「予約」は1度決めるごとに2回分のチェイン数を稼げるのだ。

やり方テク.1

▲消えてゆく4の目の上に、同じ4の目を置いておくと……。

▲上の4の目が下に落ちて、チェインが発生するぞ。

やり方テク.2

▲消えてゆく5の目の上にある、3の目に注目しよう。

▲下に沈んだとき、すでに2個並んだ3の目とバニッシュ！

応用編……予約を使った積み込み

予約を使えば、今までになかった積み込み（連続チェインするための準備）もいろいろ考えられる。下は、DPSオリジナルの、予約を使った積み込みの例。ハッピーワンで、2段目のダイスを一気に落とすのがミソなのだ。

▶1と6の目を交互に並べる。　▶1の目の上に6の目を並べる。　▶ハッピーワンしてみると……。

AVG

COUNTDOWN VAMPIRES
（カウントダウンヴァンパイヤーズ）

アクション性の強い戦闘イベントと柔軟な発想が要求される謎解きイベントがほどよくブレンドされたサバイバルホラーが登場する。キースは生き残れるか!?

発売中
▶バンダイ
▶¥6,800
▶MC（1ブロック）AC（DC対応）

ヴァンパイアの群れに挑む、究極のサバイバルホラーゲーム登場!

キース・J・スナイダー
シーレム市警殺人課所属

カジノホテル「デザートムーン」で火災が起こった。火はすぐに消されたものの、放水された謎の黒い水のせいでパーティに来ていた人々がヴァンパイアに変身してしまうという事件に発展。その場に居合わせたキースは、自らの生き残りと謎の究明を賭けてヴァンパイアたちと戦うことになった。緊迫したストーリー＆アクション！　プレイヤーは刑事のキースとなって、襲いかかってくるヴァンパイアたちと死闘を繰り広げていくことになる。ただ、ヴァンパイアといっても元はふつうの人間だっただけに、可能な限り殺さずにレスキュー（人間に戻す）してあげたいところ。自分の身を護りつつレスキューもしていくという難題にキミも挑んでみよう！

▲襲いかかってくる人型ヴァンパイアを、麻酔銃を使って眠らせる。

▲眠ったら近づいて◎ボタンを押そう。これでレスキュー完了だ！

▼ほかの武器で倒すことも可能だが、救出したことにはならない。

各エリアに設置された施設を使いこなせ!

ネットワーク専用パソコン

セーブ、アイテム保管、メールの受信が行える。セーブは150回までしかできないが、それを超えることはないはず。

スロットマシン＆ルーレット

カジノにはプレイ可能なマシンが何台かある。序盤に1000Ｊも稼いでおけば、最後までお金に困ることはないだろう。

自動販売機

体力回復アイテムを買える（売り切れることもある）。ボトルとはドリンクを入れる容器のこと。単体では回復不可能。

プレイに役立つ!!
エリア別ワンポイントアドバイス集

情報やアイテムを集めながら謎を解いたりしないといけない、ゲーム中盤までに訪れることになるエリアをアドバイスつきで紹介していこう！

1 フィアームーン

ゲームが始まったら左のクラリスゾーン（下の写真でカーソルが合っている場所）を目指そう。ほかのゾーンに入るには鍵が必要となる。最終的に左、上、右の順番で入れるようになるぞ。

◀マップはここ。向いの部屋でセーブしておこう。

2 スクリーミングムーン

アトラクションの鍵は、左のエレベーターを使うと行ける部屋にある。スタッフルーム（ここにはセーブポインドもある）では、これまでに入手した２本のビデオテープを再生してみよう。

◀右エレベーターがスタッフルームに続いている。

3 悪魔の館

フィアームーンのスージーゾーンで入手した２本の針を使って入ろう。ここには「制限時間内にＶＩＰルームに行き、パネルを使用する」というカウントダウンイベントも用意されている。

◀パネル上の文字は、上から順番に読んでいこう。

4 地下研究所

左上の生物兵器開発室で鍵を入手したら下の部屋を目指そう。この部屋に落ちている鍵で右側のゾーンに入れるようになる。最後には駐車場を目指すカウントダウンイベントが待っている。

◀ここがスタッフルーム。敵が登場しないので安心。

5 モービルグレイヴ

マップは左上にあるモーテル内にあるので早めに取っておこう。左下にあるキャンプ専用車の鍵は、右下の作業場にある。鍵を入手したら車に入り、ハンドルを回してハシゴを降ろそう。

◀ここの鍵は民家の倉庫にある。あとで来よう。

6 マーリンタウン

簡易宿泊所２Ｆからこのエリアに入れるが、床が抜けてしまうために戻れなくなる。簡易宿泊所１Ｆを基点にログハウスや民家を調べて回ろう。民家の鍵は左下のログハウス内だ。

◀モービルグレイヴに続く扉の鍵は発電所にある。

7 民家

地下室の鍵はバーボン管理表を基に開けよう。左下にチェックしてある数字と同じ数字を右のリストから見つけ、５桁の数字を導きだすのだ。民家ではビンにバーボンを汲むイベントもある。

◀バーボンを汲んで棚に並べるとここに来られる。

※自分のいる場所は、マップ内で赤く表示されます。

PZG アディのおくりもの

不思議なパズル「ログロック」を使って、さまざまな問題を解いていこう！

2/3 ▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

あなたも「ログロック」の魅力のトリコに!!

言葉のパズル「ログロック」をクリアしながら９歳の少女アディが、夢の中の世界を冒険していく。「ログロック」とは、a～zのアルファベットが並んだ複数のリングを回転させて、言葉を完成させる不思議なパズルだ。規定の手数以内で課題の言葉を完成させて、さまざまな問題に挑戦していこう。アディが体験する、心暖まるストーリーにも注目!!

◀リングの取り外しや文字の回転など、奥深い要素が楽しめるぞ。

RCG DIRT CHAMP モトクロスNo.1

日本モーターサイクルスポーツ協会公認の本格的なバイクRCGが登場!!

1/6 ▶メディアリング ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) AC(DS対応)

ダートを走破してゴールを目指せ!!

モトクロスバイクを題材にしたＲＣＧ。それぞれ特徴を持つ12種類のコースを舞台に、本物さながらのレースが展開されるのだ。天候によって変化する路面や、コースに合わせたセッティングが勝負のカギ。「シングルレース」や「タイムアタック」などの通常のモードに加えて、排気量の違う３つのクラスで頂点を目指す「チャンピオンシップ」も楽しめるぞ。

◀モトクロスらしい、起伏の激しいコースもバッチリ再現。

SLG ガンドレス

映画版も話題を呼んだ、人気小説「ガンドレス」の世界を再現したSLG登場!!

2月(予) ▶スターフィッシュ ▶¥7,800 ▶MC(1ブロック)

人気のサイバー小説が待望のゲーム化!!

女性ばかりで構成された特殊警備組織を指揮して、近未来の大都市・横浜ベイサイドシティの治安を守るＳＬＧ。ゲームはストーリーを進めていく「アドベンチャーパート」と、各隊員を指揮してミッションをクリアしていく「戦闘パート」で構成されている。アドベンチャーパートで隊員の信頼値を上げておけば、戦闘時の攻撃力にボーナスが加算されるぞ!!

◀アドベンチャーパートでの行動が、戦闘パートにも影響するのだ。

ETC チョコボコレクション

チョコボが活躍する３本のタイトルを集めた、ファン待望のバラエティソフト!!

発売中 ▶スクウェア ▶¥7,800 ※各ゲームごとに欄外に明記

１本で３倍お得なスペシャルソフト!!

同日に発売される競走羽育成SLG『チョコボスタリオン』と、大ヒットを記録したＲＣＧ『チョコボレーシング』、そして新作『ダイス DE チョコボ』の３タイトルを収録したお買い得パック。『ダイス DE チョコボ』は「攻撃」と「友達」の２種類の「魔石」を駆使してゴールを目指すＴＢＬ。集めた魔石の数によって、対戦時に選べるキャラが増えていくぞ!!

◀魔石を集めて対戦相手とジャマしあう『ダイス DE チョコボ』。

A・RPG シーバス1-2-3 ~DESTINY! 運命を変える者!~

個性的な主人公と美少女たちが活躍する人気コミックが、待望のゲーム化!!

1/6 ▶ジャレコ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) PS(9ブロック)

破格のヒーロー・シーバスが大暴れ!!

人気コミックを原作にした、Ａ・ＲＰＧ。ゲーム版は原作の魅力を忠実に再現した、全９話の完全オリジナルストーリーで展開する。ばく大な借金を返済するため、「生き霊王シーバス」とおなじみのメンバーたちが、さまざまな冒険に挑むのだ。戦闘には、必殺技やスペシャル技を駆使して戦うＦＴＧの要素を採用。ポケステ用のミニゲームも楽しめるぞ!!

◀戦闘中の仲間キャラは、ＡＩによってＣＰＵの判断で行動する。

SLG That's QT（ザッツキューティ）

おしゃれな洋服をデザインして、街で流行させていく。一風変わったＳＬＧ!!

1/27 ▶コーエー ▶¥4,800 ▶MC(2ブロック)

今度の流行を作り出すのはキミだ!!

このゲームの目的は、自分でデザインした服を流行させること。町の人との会話で獲得した「イメージ」を組み合わせて、さまざまな服をデザインしていこう。完成した服は店で販売して、人々に広めていくことが可能。各ステージごとに設定されている条件を満たすと、そのステージはクリアだ。ファッションバトルなどのイベントも楽しめるぞ!!

◀人々はお互いのファッションに影響を受ける。

SLG スーパーブラックバスＸ２

人気釣りゲームの続編。つりコンでプレイすれば、さらにリアルに楽しめるぞ!!

2/3 ▶スターフィッシュ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)、つりコン対応

テクニックを駆使して大物をつり上げろ!!

バスフィッシングの魅力をリアルに再現した、本格派バス釣りＳＬＧの第２弾。湖をボートで移動しながら、キャストやリーリングなどのテクニックを駆使してバスを釣り上げよう。前作同様、アメリカの４カ所の湖で行われる大会で戦う「トーナメントモード」に加えて、自由に条件を設定できる「フリーフィッシングモード」などが追加されたのだ。

◀時刻や天候、水温などを考慮して、釣る位置やスタイルを選択。

ACT DRIVER

70年代のアメリカを舞台に、映画顔負けのカーチェイスが楽しめるのだ!!

3/9 ▶スパイク ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

自慢の運転テクニックで悪を粉砕せよ!!

リアルに再現された街並みを走破して、さまざまなミッションをクリアしていくカーチェイスACT。ストーリーに従って約40のミッションに挑戦する「UNDER COVER」モードに加えて、自由な設定で楽しめる「DRIVING GAMES」など、多彩なモードが選択可能。さらに各モードでセーブしたリプレイを編集して、オリジナルムービーを作ることもできるのだ。

◀街中を自由に車で走り回ることができる爽快感が最大の魅力!!

■チョコボスタリオン／SLG／MC(9ブロック)、PS(5ブロック)　■チョコボレーシング／RCG／MC(1～11ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可
■ダイスDEチョコボ／TBL／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、MT、4P対戦可

AVG

ナイナイの迷探偵

人気若手お笑いコンビ「ナインティナイン」が、ゲームで探偵に挑戦！ ナムコと吉本興業がコンビを組んで贈る、今世紀最初で最後（？）のギャグ推理ＡＶＧの登場だ!!

発売中
- ▶ナムコ
- ▶¥5,800
- ▶MC（1ブロック） DS（AC非対応）

ナイナイと吉本のスターが贈る 衝(笑)撃の推理アドベンチャー！

吉本興業のお笑いのセンスと、ナムコのゲーム技術がドッキング！ 人気お笑いコンビ「ナインティナイン」が探偵に扮し、難事件に挑む推理ＡＶＧ。それが、この『ナイナイの迷探偵』だ。プレイヤーは、「ナイナイ」の矢部を操り、相方の岡村と協力して（ときにはツッコミを入れて）連続盗難事件を解決することになる。今回は、第１章の流れとともに、ゲームのポイントを伝授しよう。

◀山田花子など、TVでおなじみの顔が続々登場。

捜査のツボ その1 ツッコミのタイミングがカギ

岡村のテンションが上がると、ゲージが表示される。○ボタンを押すと、ツッコミが入りゲージの上昇が止まるのだ。

▲ゲージが出現。突っ込むタイミングを図れ。
◀ツッコミで展開が変わる。
◀突っ込まないと岡村暴走。

捜査のツボ その2 ミニゲームも大切

ゲーム中バンバン登場するミニゲーム。このミニゲームも、物語の進行に関係してくるぞ。勝てばお金がもらえたり、情報が得られたりといいことずくめ。負けると……。ただし、負けても物語は進むので安心だ！

◀射的タイプのミニゲーム。

▶矢部のハートを集めるゲーム。

第１章でゲームの流れをCHECK!!

ここでは、導入となる第１章を大紹介！ テンションゲージで変わる岡村のリアクションから、物語の変化まで、このゲームならではの要素がもりだくさんに詰め込まれている!! これで、ゲームの基本をしっかりつかもう。

◀建物間の移動は、マップ画面で行なわれる。

1 関東テレビ

ＴＶの収録現場から物語はスタート。さっそくテンションゲージイベントが発生する。結果は下の表を参照のこと。このあと、極楽とんぼの加藤のカップラーメン、岡村の“宝物”が盗まれる。

タイミング	結果	場面
1-3	ジャンプ失敗、ギャラ5000円に	2へ
4〜5	ジャンプ成功、ギャラ10000円に	2へ
暴走	セットを壊して、ギャラ100円に	2へ

2 美人の湯温泉

極楽とんぼの山本に事情を聞くため、山本が泊まっている美人の湯温泉に。温泉に入ったとたん、テンションゲージイベントが発生。岡村を暴走させると、女湯の中に入れる！ 中には美女（？）が!!

タイミング	結果	場面
1〜5	岡村を止めおとなしくさせる	3へ
暴走	2人で女湯に入り	3へ

3 美人の湯(山本の部屋)

山本の部屋へ行くと、山本がまだ寝ている。まずは彼を起こすための道具を探す。押入れを調べると、バズーカを発見！これを使えば山本を起こせる。なお、もう１度押入れを調べるとパンツを発見。下のテンションゲージイベントが発生する。

タイミング	結果	場面
1〜5	矢部が岡村に突っ込む	4へ
暴走	パンツは山本のものだとわかりガッカリ	4へ

4 地下ゲームセンター

山本を起こすとミニゲームへ。この勝敗で、物語が分岐するぞ。負けた場合は、下のテンションゲージイベント発生。

タイミング	結果	場面
1〜5	矢部が岡村に突っ込み、捜査再開	6へ
暴走	再びミニゲームに突入	4へ

5 山本の部屋

ミニゲームに勝つとこの場面へ。犯行現場で怪しい動きを見せていた西川のりおを追うことに。

タイミング	結果	場面
1〜5	矢部が岡村に突っ込む	6へ
暴走	岡村が山本をバズーカで撃ちまくる	6へ

6 吉本事務所

山本に強引に西川のりおの行方を捜させた岡村は、待ち合わせ場所に吉本事務所を指定。ここで、山本が来るのを待つことに。ミニゲームに勝ってここに来た場合、下のテンションゲージイベントが発生。

タイミング	結果	場面
1〜2	矢部に岡村の作戦が止められる	7へ
3〜5	岡村がバズーカを構えるが、矢部に邪魔される	7へ
暴走	岡村がバズーカ発射、矢部の時計が壊される	7へ

7 NGK(なんばグランド花月)

西川のりおを追って、電車に乗り関西のNGKへやってきた２人。NGKの楽屋には、東野と今田の２人が。彼らとの会話後に部屋の中を調べていると下のテンションゲージイベントが発生する。

タイミング	結果	場面
1〜3	捜査をあきらめる（ラーメン未発見）	8へ
4〜5	岡村吹っ飛ばされる	
	ミニゲームに勝っているとラーメン発見	9へ
	ミニゲームで負けていると空ラーメン発見	9へ
暴走	岡村が楽屋を荒らす	
	ミニゲームで勝っているとラーメン発見	9へ
	ミニゲームで負けていると空ラーメン発見	9へ

8 美人の湯▶NGK

7のテンションゲージの結果で捜査をあきらめた場合のルート。２つの場所を巡り、NGKで空ラーメンを発見する！

9 関東ＴＶ

発見したラーメンを持って、極楽とんぼの加藤に会う。空かそうでないかで、加藤のリアクションが変化する！

カードキャプターさくら クロウカードマジック

PZG

人気TVアニメ「カードキャプターさくら」のPS第2弾が登場!! 今度はPZGだ

1 27	▶アリカ
	▶¥4,800(限定版¥7 980)
▶MC(1ブロック)、PS(14ブロック)	

PZGでクロウカードを封印!!

人気アニメのPSソフト第2弾がPZGで登場!! 前方から流れてくるカードに、同じ属性のカードを投げつけて消していくというシステムだ。カードの属性には力関係があり、これを活用することで連鎖消しもできるぞ。こうしてカードを消すと画面の左右にあるメーターがたまり、MAXまでためるとカードを封印できる。ラウンドクリア時の成績によっては、アニメスタッフ描き下ろしのグラフィックを見られるかも!? また、PZGだけでなく、占いのモードなども楽しめるのだ。

▲今度のさくらは、システムもガラリと変わってPZG! どんどんカードを封印しよう!

▲ゲージがいっぱいになると、クロウカードを封印できるぞ。たくさんカードを封印すると…!?

◀PZGならではの連鎖消しも。緑のカードの左右前後で赤のカードを消すと、緑のカードも消えるといった具合だ。

▶初心者も安心、イージーモードも用意されている。PZGが苦手なキミだって、今日からカードキャプターの一員だ!?

FOUR/フォー

PZG

シンプルだけど、めちゃめちゃハマる!! 対戦型のパズルゲームが登場!!

2 24(予)	▶タオ ヒューマンシステムズ
	▶¥2,500(予)
▶MT、2P対戦可	

ブロックを並べてライバルに勝て!!

落下するブロックを左右に振りわけながら、フレーム内に積み上げて、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに4個並べてラインを作るPZG。ルールは簡単、相手より先にラインを作るだけ。落下型PZG形式の五目並べだと思えばいいぞ!! ブロックの形もカンコ親父からプリンまでさまざま。相手の邪魔をしながらも、早くラインを作ることを目指そう!!

◀シンプルで、誰でも簡単に遊べる。対戦はハマるぞ!!

THRASHER SK8(スラッシャーSK8)

SPG

「クールボーダース」のウエップシステムから、本格派スケボーゲームが登場!!

2月(予)	▶ウエップシステム
	▶¥4,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)、2P対戦可	

プロ・スケートボーダーとなって世界を目指せ!!

スケートボード専門誌「スラッシャーマガジン」全面協力による、本格派のスケボーゲームが登場するぞ。もちろんゲーム中のボードも、実在するメーカーのものばかり。これらのメーカーがキミのスポンサーとなって、ボードやウェアを提供してくれるのだ。また、チュートリアルや、2P対戦など、モードも豊富に用意されているぞ。

◀実在するトリックが続々登場。その数なんと100以上!!

新作ソフトニュース NEWS

『RAY』シリーズ最新作が移植決定!!

『RAYCRISIS(レイクライシス)』は、根強い人気を持つSTGのシリーズ第3弾。アーケードの改良版となるPS版には、オリジナル要素も収録される予定だぞ。『リボルト』はラジコンカーでバトルするRCG。ただ速く走るだけでなく、アイテムを使って相手を攻撃することもできるぞ。チャンピオンシップやタイムトライアル、最大4人での対戦など、モードも充実している。『戦国夢幻』は日本統一を目指すSLG。リアルタイム制の導入や武将の育成など、今までにない歴史SLGになっている。『ポップンミュージック3アペンドディスク』は、人気リズムゲームの新曲集。豊富に用意された新曲だけでなく、有名アーティスト「スーパーランプ」とのタイアップ曲も収録される予定だ。

『RAYCRISIS(レイクライシス)』より

RAYCRISIS(レイクライシス)

▶3月(予) ▶STG ▶タイトー ▶¥5,800

◀敵機をロックオンして攻撃するシステムと、ハイクオリティなグラフィックは健在だぞ

リボルト

▶1 6 ▶RCG ▶タイトー ▶¥5,800(予)

◀普通は絶対に走れないような場所でもガンガン走る!! ライバルを蹴散らしながらトップを狙え!!

戦国夢幻

▶春予定 ▶SLG ▶バンプレスト ▶価格未定

◀気軽に楽しめる本格派歴史SLG。ビジュアル面の強化により、SLGにありがちな敷居の高さを解消

ポップンミュージック3アペンドディスク

▶2 10(予) ▶ETC ▶コナミ ▶¥2,800

◀アペンドならではの、¥2800という低価格も魅力。新曲については今後の情報に乞うご期待!!

電撃ポケットステーション PocketStation 2000 1/14

『こねこもいっしょ』最新情報!!

"こねこトロ"といっしょに遊べる!! 大反響の『こねこもいっしょ』を今回も大紹介!!

いっしょに遊んでほしいのニャ!

人気爆発中の『どこでもいっしょ』の追加ディスクとして発売される『こねこもいっしょ』。これは、子ども時代のトロといっしょに遊べる特別編だ。ポケステにダウンロードするためには『どこいつ』本編が必要で、単体でのプレイはできないので注意しよう。『どこいつ』と同じように、"こねこトロ"とお話ししたり、名刺交換をして楽しめるぞ!!

◀かたつむりとにらめっこ。つぶらな瞳がラブリー♥

とっておきのヒミツを公開!!

期待も高まるばかりの『こねこもいっしょ』。どんな内容なのか早く知りたい!! …という人のために、発売に先駆けて『こねいつ』の最新情報を少しだけ紹介しちゃうぞ。新要素の数々に加えて、こねこトロの魅力も徹底チェック!!

こねこもいっしょ

どこでもいっしょ追加ディスク

■SCEI■1月27日■ETC■¥1,800■必要ブロック数15

こんなお部屋に住んでます

▶柱時計からカモが!! 時間になると鳴くぞ。

▶廊下は意外と普通だ。トイレにもネコドアが。

こねこトロの部屋は、高級そうな家具が並んでいて超豪華!! さらにドアには、ネコ専用の出入口も作られている。お金持ちの家みたい!?

CHECK!! こねこトロの過去って…?

とにかくカワイイこねこトロ。でも、お話をしていると、ときどきショッキングな言葉が飛び出したりする。どうやらつらい過去があるみたいだけど…!? 『こねいつ』をプレイすれば、そんなこねこトロのヒミツも明らかになるらしいぞ。

◀タンボールに入ってたり ひょっとしてこねこトロは…。

▲パパに会ったことがないみたい。でも男なのにシンデレラって…!?

いろんな表情を見せちゃいます

とにかく多彩な表情で、プレイヤーを楽しませてくれるこねこトロ。いろいろなものに驚いたり、喜んだりするので、見ていて飽きないぞ。

▶ガーンとショックのこねこトロ。いったい何が!?

▶怒って地だんだを踏むこねこトロ。でもかわいい♥

絵日記に友だちが出てきます

▲完全互換なので友だちデータもちゃんと読める。

『こねいつ』は『どこいつ』と完全互換なので、他のポケピと名刺交換可能。だから『どこいつ』と同じように、絵日記に友だちが出てくることもあるのだ。

◀名刺交換すれば、こんな感じでトロも絵日記に登場。

こねこトロはごっこ遊びが大好き!

『こねいつ』で新たに採用されたのが、"ごっこ遊び"。こねこトロはこのごっこ遊びが大好きで、しょっちゅうプレイヤーを誘っては、いっしょに遊んでほしがるのだ。現在わかっている遊びの種類は「だるまさんがころんだ」と「お医者さんごっこ」、そしてこねこトロが憧れている「学校ごっこ」の3種類。どれもみんな子ども時代に、体験したことがあるはずだ。ここはひとつ童心にかえって、こねこトロにつきあってあげよう。あんまり楽しくて、思わず熱中しちゃうかも!? 以下で詳しくその内容を紹介していくぞ!!

Let's Play 動いたら負け! だるまさんがころんだ

動いているところを見られたら"負け"の、だるまさんがころんだ。動いたどうかは自己申告なので、勝とうと思えば簡単に勝てるけど…。あんまり熱中しすぎて、周囲の人にアヤしまれないように!!

▶だるまにゃん!? ネコ型のだるまさんのことかな?(笑)

▶今動いた? ウソをつくこともできるけど…。

▶相手は子どもだし、ここは正直に答えてあげよう。

▶動いたら負けにゃの~。今度はプレイヤーが鬼!?

Let's Play ドキドキ胸キュン! お医者さんごっこ

ちょっとドキドキの（?）お医者さんごっこ。医者と患者からどちらか好きなほうを選んで、患者さんなら病気の症状を、お医者さんならその治療法を選択していくのだ。こねこトロのかわいい反応は必見だぞ!!

◀なんだかうっとりのこねこトロ。さあ遊ぼう~

▲どちらを選ぶかはプレイヤー次第。今日はどっち役?

▲それは最初からだって!? とにかく診察してみよう。

▲どうすれば治るかな? "ちゅーしゃ"は痛そう…。

Let's Play コトバ遊びが楽しい! 学校ごっこ

こねこトロの夢は、学校に行ってたくさん友だちを作ること。だから学校に憧れていて、"学校ごっこ"が大好きなのだ。ここでは言葉を選んで文章を組み立てていく、コトバ遊びが楽しめるのだ。選択によっては、思わぬ文章が完成したりする。ほかにもさまざまなパターンが存在するので、いろいろ試してみよう!!

▶学校ごっこってどんな遊び? さっそく挑戦しよう。

▶こねこトロが生徒役。なに、宿題を忘れただと~!!

▶プレイヤーは先生として、どう反応するかを選択。

▶どんな罰がいいかな!? まずは場所を選択して…。

▲内容を決定。罰として校庭でマラソンをすること!!

▲こねこトロの反応がかわいい♥

連載 今日のポケピさん 床屋編

毎日髪型(?)の手入れを欠かさない、オシャレ者のピエール。いつもお気に入りの髪型にセットして、仲間たちに自慢している。うらやましくなったスズキは、ピエールに頼んで床屋さんに連れてきてもらった。「オヤジ、一発カッコイイ髪型に決めるロボ!!」「お客さん…」「論理的に考えるとアフロが似合うはずだロボ!!」「いや、だから…」「アフロの定義とは…!!」「髪がないとムリです」「ガーン!!」

『どこいつ』劇場拡大版 まんが・田中まさし

これがポケステゲームの作り方!!

1st オープニングを作る!!

そのゲームの"顔"ともいえる、オープニングのパーツ。これから作るゲームの内容や魅力を、ここでイッパツ強力にアピールしてみよう!!

グラフィック作成

まずはオープニングで表示される、絵のグラフィックを作成する。32×32のドット画面を使って、自由にデザインしてみよう。タイトルロゴもここで作ることができるぞ。

文字入力

オープニングでメッセージを表示したい場合は、ここで入力することになる。"PUSH START" などの文字を表示させると、グッとオープニング画面っぽく見えるかも!?

サウンドを決める!

もちろんサウンドも選択可能。バラエティに富んだ10種類のサウンドが用意されているので、イメージにピッタリの音が必ず見つかるはず。好みに合わせて自由に選ぼう。

どんな風に動かす?

最後にこれまでに作った絵や文字、曲を組み合わせて、オープニングを完成させるぞ。画面の表示方法も、曲に合わせて選択可能だ。自分らしい演出に挑戦しよう。

2nd ゲームの本編をつくる!!

最も重要な部分である、本編パーツの制作。まずは、RPGアレンジとAVGアレンジ、どちらかの方法を選んで本編パーツを作成。複数の本編パーツをエディットすることもできるぞ。

RPGアレンジ

本格的な3Dダンジョンが手軽に作れる、この「RPGアレンジ」。ダンジョンは上へと登っていく塔タイプと、下へともぐっていく地下タイプの2種類から選択することが可能だ。

いろいろ配置しよう!

もちろんダンジョンの中身もキミ次第!! 8×8のフロアに扉や壁、階段などを配置して、ダンジョンを制作しよう。メッセージも配置できるので、ガッチリ作りこもう!

特定のカギがないと開かない扉も配置できる。これを配置したときには、「カギ入り宝箱を設定せよ」という指示が出るぞ。

アドベンチャーアレンジ

ゲームの流れを決定

まずはパネルを配置し、それぞれを矢印で結んでいくことで、ストーリーの基本的な流れや分岐を決定しよう。

選択肢をつくる

ストーリーを分岐させたいときは、そのパネルに選択肢をつけよう。選択の内容と進む方向を設定すれば、簡単に2分岐が作れるのだ。工夫すれば、さらに複雑な分岐も実現可能だぞ!!

グラフィックと文字を作る

続いて配置した各ボックスに、グラフィックや文字を入力していこう。入力方法はオープニングを作ったときと同じだ。

ポケステゲームを究めるのが↓

作って、遊んで、自慢できる、1本で3倍楽しい唯一の"ポケステゲーム作成"ソフトが「Pocketじまん」。発売日を間近に控えた今回は、「ポケじま」を使った具体的なゲーム制作の流れを紹介!! 誰でもカンタンにポケステゲームを作れるこのソフトで、自分だけのオリジナルゲームを作ってみよう!!

■SCEI ■1月13日 ■ETC ■¥3,800
■必要ブロック数:15

『ポケじま』ってなあに?

「Pocket じまん」(ポケじま)とは、自分でポケステ用のゲームを作って、みんなに自慢することができる、画期的な"ゲーム制作ゲーム"のこと。練り込まれたゲーム作成システムと、アレンジが可能な50種類以上のサンプルゲームが用意されているため、手軽にゲームを作れるのだ。さらに、チャットやゲームの送信など通信機能も大充実で、まさにポケステ遊びを究める1本となっている。

Pocket じまん ®

※店頭データコピーサービス開始! 2000年1月上旬より、関東地方の一部TOPBOY店舗にて、「ポケじま」ゲームデータの店頭コピーサービスを開始します。ソフトの発売前に「ポケじま」を体験できるチャンスだぞ!!

ボスの姿やパラメータもキミが設定

各フロアに登場するモンスターのグラフィックや能力値も、自由に設定できるぞ。もちろん特定の場所に出現する、ボスモンスターも配置可能。かっこいいボスを考えよう!!

おまかせコースもアリ

「おまかせ」を選択すれば、そのフロアの壁の配置をCOMが自動的に決めてくれるぞ。まずは「おまかせ」して、気に入った配置に手を加えていけば、より手軽にデザインできるのだ。

サウンドもたくさんあるぞ

ボックスの中身が完成したら、その場面で流れるサウンドを選択しよう。ここでもさまざまなBGMや効果音から、自由に選択することが可能だ。場面に合った音を選び、各シーンを盛り上げよう!!

つづく?終わる?

最後に、ゲームオーバー(オープニングに戻る)か、ゲームクリアのどちらかを表示するボックスを設定。「話が終わらないのに、セーブ容量がもう無い」という場合は続編のゲームを作ろう。

3rd エンディングをつくる!!

本編をクリアした後に流れる、エンディングのパーツをデザインできる。最後を飾るパーツなので、特に力を入れて作ろう!!

感動の演出を!!

主な手順はオープニングと同じだぞ。2つのグラフィック、あるいは文字を組み合わせて、最後に曲と動きを選んで完成させよう!!

◀入力したグラフィックや文字が、設定した通りに動いていって…。

◀フィニッシュ!! 満足できるエンディングを作ることができるかな!?

4th エディットする!!

いよいよ総仕上げ。各パーツをコピーしたり、削ったりして、調整していく。最後は、ゲームのタイトルや説明などを入力するのだ。

▲苦労が報われる感動の一瞬。ついにゲームが可能したぞ!!

サンプルから引用!

ここではサンプルゲームを、パーツごと引用することも可能だぞ。気に入った部分を自分の作品に組み込もう!!

▲各タイトルの良い部分を集めれば、究極のゲームに…!?

5th プレイする!!

ポケステでもプレイステーションでも!

完成したゲームは、ポケステやPS本体でプレイできる。さっそく遊んで、完成度を確かめよう!!

▶自分で作ったゲームが動くようすは、かなりドキドキ!?

Finish! 極める!!

気になるところを手直し

プレイするだけでなく、失敗した部分がないかをチェックするのも重要な作業。気になったところはすぐに直して、より完成度を高めるのだ。

▼問題点はすぐに修正して…

▲再び遊んで確認してみよう!!

緊急告知

DPS+DPS-D合同読者参加企画!!

Pocketじまん 宇宙一決定戦 開催決定

募集部門は、3つあります。応募方法も、2つあります。

前号でお伝えした通り、募集される作品の部門は、オリジナル部門、お題部門、アイデア部門の3つ。さらに、今回は2つの応募方法(応募受付窓口)を紹介しよう。応募方法によって賞品も異なるので、要チェックだ(賞品の発表は次号にて!)。

応募方法

①DPS&DPS-Dへの直接応募……

下にまとめた必要書類を用意して、これまた下記の住所に送ってください……という、通常の読者参加企画同様の応募方法。当日消印有効なので、ギリギリまで粘って練りに練りこんだ作品を送っていただきたい!

②店頭でハンコをもらって応募……

①DPS&DPS-D〜同様の書類を用意した上で、一部のお店(リストは次号に掲載)でハンコをもらって応募する方法。当日消印有効であることは同じですが、お店のハンコをもらう必要があるので注意。①②は賞品が異なるので、応募方法はしっかり選ぼう。

しめ切りは 2000年2月10日

発表は 2000年4月予定

※しめ切りは当日消印有効です

いきなりですがはじまっちゃいます!!

応募に必要なものは以下の通りです。

①応募作品の入ったメモリーカード ②住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・応募部門を書いた用紙(書式自由) ③返送用の封筒(表面に自分の住所を記入し、必要分の切手を貼ったもの) ④店頭応募の場合は、専用用紙

あて先は

Pocketじまん

ギレンが生きた時代
一年戦争の
本当の姿を探る……

果たして、ギレンの野望とは、
一年戦争とは、
いったい何だったのか……。
ゲームの背景となる
この一年戦争を
正史に基づき再構成する
スペシャル企画第2弾。
今回は、一年戦争後半の歴史
を紐解くとともに、
ゲームの最新情報を公開!!
すべてのガンダムファンに
捧げる総力特集!!

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜

2月(予) SLG	▶¥6,800（予）（CD2枚組） ▶バンダイ ▶MC（3ブロック）

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

一年戦争をドキュメントでふり返る総力特集第2弾!!

ゲームの最新情報をチェック!!

1 オープニングに登場する謎のMSはガンダムMK-IIだった!!

以前紹介した、オープニングＣＧに登場する謎のモビルスーツ（以下ＭＳ）。その正体は、ガンダムMK－IIのプロトタイプだった!!　既報のGP02の登場に続き、ガンダム系ユニットの幅がまた広がったのだ。MK-IIといえば「Ｚガンダム」に登場した、UCにして0087年のＭＳ。登場はかなりの後半になると思われる!?

◀ＭＫ－IIのプロトタイプは、完全にゲームオリジナルの設定。

アニメーションもアリ!!

2 新たなる第３勢力登場!! その名も新生ジオン!!

前作で登場したネオジオンやティターンズに続き、新たなる第３勢力の存在が発覚。それは、なんとガルマが率いる新生ジオン。次兄ドズルとともに、長兄ギレンと袂を分かった末弟ガルマ・ザビ。果たして、し烈な兄弟対決の行く末はどうなるのか……？　残念ながらくわしい発生条件は不明だが、史実と違いガルマを殺さないようにすることが絶対条件となりそうだ。

▲◀まさにゲームならではの展開に、早くも期待が高まる。うまくプレイすればガルマをガンダムに乗せることだってできるぞ。

プレイバック
～激戦に至る経緯～

① UC元年～開戦以前

旧世紀末、増え過ぎた人口と環境汚染の解決策として、宇宙移民が実行された。この移民開始をもって、歴史はUC（ユニバーサルセンチュリー）へと突入する。月を拠点に移民を開始した人類は、地球の周囲に存在する重力の安定した空域に数々のスペースコロニーを建設。そして、移

民開始からわずか半世紀あまりで、およそ9割の人間が宇宙へと移り住むことになる。本来、移民計画は人類すべてを宇宙へ上げ、疲弊した地球の回復を視野に入れたものだったが、地球に残った連邦政府の特権階級者は宇宙への移民を拒否。地球に住む者は上流階級であるという風潮を生み出した。そのことが、宇宙移民者から大きな反感を買うこととなった。

② 開戦～南極条約

宇宙世紀（UC）0079年1月3日。サイド3を拠点とするジオン公国は、地球連邦政府に対して宣戦布告。同時にサイド1、2、4へ奇襲をかけ、これを制圧する。戦争の始まりである。緒戦のコロニー落とし（ブリティッシュ作戦）で連邦に大打撃を与えたジオン軍は、サイド5で連邦軍の主力艦隊と大規模な艦隊戦を展開（ルウム戦役）。ジオンは数倍の戦力差をくつがえす奇跡的な勝利を得る。

開戦から1カ月。中立のサイド6においてジオンと連邦は交渉の場を設定。本来、これはジオンから連邦への降伏勧告であった。しかし、捕虜の身から奇跡の生還を果たしたレビル将軍の演説により連邦側が奮起。結局、戦時条約の締結に留まることになる。

③ 地球降下作戦～V作戦

戦争の長期化が避けられない状況となり、資源確保が急務となったジオン公国は、まさに電光石火の勢いで地球侵攻作戦を敢行。地上に降りたジオンのMSは、瞬く間に重要拠点を制圧。地球の3分の1が、ジオン勢力下に置かれることとなった。やがて、互いに資源の尽きた両者の争いは泥試合となり、戦況は膠着化する。

そんな中、MS開発で遅れを取っていた連邦は、民間の研究所に委託されていた複数のMS開発計画を統合。MSの開発と量産、さらには戦略的な運用も視野に入れた計画、V作戦を発動させる。そして、わずか3カ月で試作MS、ガンダム1号機をロールアウトさせるのだった……。

そして戦いは続く……

ガルマ起つ!!
◀兄のやり方に反発し、ついに新たな勢力を起こすガルマ。ファン必見!!

ドズルも仲間に
▶ザビ家兄弟の中で、ガルマを誰よりも愛した次兄ドズルも、ガルマの決起に呼応。ほかにも、ランバ・ラルなどの名将が馳せ参じてくれるぞ。

ギレンと相見える
▶そして、ついに長兄ギレンとの対決へ。果たして、この結末は!?

●アニメーションも大量に!!

ゲームには、新生ジオンを興したガルマに関するアニメーションムービーも大量に収録。ギレンの向こうを張る演説シーンも用意されているぞ。ここではそのほんの一部を紹介しよう!!

◀ガルマに関する新作アニメーションムービーの数々。ゲームで存分に楽しむことができるぞ。

3 PS版はなんと二部構成!! 新たなる第3勢力も!?

PS版『ギレンの野望　ジオンの系譜』は、なんと二部構成でゲームが展開。前作同様、一年戦争を題材にした第1部のあと、ゲームはさらに第二部へと引き継がれていくのだ。しかも、第一部の終了状況により、第2部での敵対勢力が変化!!　もしかしたら、今回判明した新生ジオン以外の新勢力の登場も……!?

▼ガルマの新生ジオン以外にも、新しい第3勢力がありそうだ。

地上戦

オデッサ・デイ

ＵＣ0079年10月。連邦軍の異端戦力ともいうべきホワイトベース部隊の活躍により、ジオン軍は地球攻撃軍総司令、ガルマ・ザビを失う。これにより、地球に降りたジオン軍の指揮系統は混乱をきたしていた。連邦軍はこの隙を突く形で、ジオンの鉱物採掘基地を壊滅させるオデッサ作戦を敢行。地球に残る連邦軍戦力の３分の１を投入したこの作戦により、ジオン軍はあえなく敗退。地球上での戦局は、徐々に連邦軍に傾いていくことになるのだった……

0079.10.06	ニューヨークにおいて、地球攻撃総司令官ガルマ・ザビ戦死
0079.10.06	ジオン総帥ギレン・ザビが、ガルマの国葬において全地球規模の演説を展開する
0079.11.07	連邦軍、オデッサ作戦を展開
0079.11.09	オデッサ作戦終了。欧州からアジア諸国における、ジオン軍の勢力は徐々に衰退
0079.11.30	ジオン公国、ジャブロー降下作戦を展開。ジャブローを攻撃するが、失敗に終わる
0079.12.05	連邦軍、アフリカ、北米において大規模なジオン軍掃討作戦を展開
0079.12.09	ジオン公国軍の特殊部隊、北極基地を襲撃

●ポートレート①　ジオン軍の行進
行進しているジオン軍のMSの中に連邦のMSの姿が見える。捕獲したものを自軍の兵器として使うのは、昔から戦争ではよくあることだ。

登場ユニット一覧

Ver.β

200／???

その中から200体のユニットを一挙に紹介

みに、今回紹介しただけでも既にＳＳ版を凌駕しているが、驚くべきことにＰＳ版で登場するユニットの総数はおよそ250体以

も、数多くのユニットが登場することになるワケだ。果たして、これ以上にどんなユニットが登場するのだろうか？　それらに関する情報は、わかり次第随時紹介していくのでお楽しみに。

	1stガンダム		08小隊
	MS-V		0083
	MS-X		外伝
	0080		オリジナル

▶V計画で開発されたMS。アムロ・レイが搭乗した。

▶UC0061年に採用された戦車。連邦軍地上部隊の主力。

▶カンタ[illegible]用の支援戦闘機、戦闘爆撃機形態

▶ジャブローに配備された連邦軍のミサイルホバークラフト

▶連邦軍の空軍戦力の中心となっている、大型重爆撃機

▶連邦軍の長距離支援型MS。接近戦は苦手。

▶その名の通りホバーで移動するトラック。連邦軍の輸送車。

▶Gアーマーからガンダムを抜いた状態。

▶連邦軍の小型戦闘機。[illegible]ではザコ中のザコ

▶連邦軍の対潜水艦攻撃機。水中攻撃の中心的機体。

▶連邦軍の中距離支援型MS。やはり接近戦は不向き。

▶オデッサ作戦で使用された連邦軍の大型陸戦艇

▶コア・ファイターとGアーマーの後部が合体した状態

▶連邦軍の小型戦闘機。空中戦しかできない。

▶亀のような形を持つ連邦軍の連絡機。哨戒能力を持つ

▶連邦軍の量産型MS。ザククラスならなんとか渡り合える。

▶RXシリーズのコクピットとなる小型戦闘機。

▶ガンダム上半身とGアーマーの前部が合体した状態

▶連邦軍の宇宙用小型戦闘機。そこそこの戦闘能力を持つ

▶連邦軍の宇宙突撃艇。特攻作戦を得意としていた

▶連邦軍のMA。作業用ポッドに主砲を搭載しただけ。

▶コア・ファイターを強化するための支援機。

▶ガンダム上半身とGアーマー後部が合体した状態

▶連邦軍の戦闘爆撃機。オデッサ作戦では空中戦力の中心。

▶連邦軍の航空輸送機。戦闘能力はほとんどない

ジャブロー攻略戦

オデッサ作戦において大きな痛手を負ったジオン軍は、連邦の反撃に歯止めをかけるべく大掛かりな作戦を敢行。北米に残存していた兵力のすべてを動員し、連邦の拠点である南米のジャブローに攻め入った。のちにいうジャブロー降下作戦である。しかし、先のオデッサ作戦における敗戦のダメージが抜け切れないジオン軍の兵力では、ジャブローを陥落させることは叶わなかった。逆に、ジオンにとっては北米の拠点であったキャリフォルニアベースを奪回されてしまうという結果に終わる。これによりジオン軍の地球上での戦力は瓦解。事実上地上はほぼ連邦の勢力下に置かれることとなる。この勢いに乗った連邦軍は、制宙権を奪回するべく、大規模な反攻作戦に打って出る。こうして争いの舞台は、宇宙へと移っていった……。

ゲームでは？

オデッサやジャブローなどの重要拠点に攻めこむ場合、ゲームでは"特別"と呼ばれる特殊コマンドを実行する必要がある。特定の条件を満たすことで"特別"に侵攻作戦が出現するので、それを実行することで始めて侵攻が可能になるのだ。また、オデッサやジャブローでは、史実を再現したイベントが多数発生するぞ。

◀オデッサやジャブローなどは、両軍にとって重要な拠点となる

PICK UP ガンダム量産計画

V作戦で開発されたRXシリーズの実戦データは迅速にジャブローに届けられ、のちに量産型ガンダムであるRGM-79、ジムが完成する。しかしそれに先駆け、先行量産型と呼ばれる機体が試験的に開発されていた。陸戦型ガンダムとも呼ばれるこの機体は、東南アジアの拠点に配備され、ジオン軍の侵攻を防いだという。ガンダムの名を冠するだけあって機体は優秀だったが、コストが高過ぎた。結局、十数機が生産されただけに留まっている。

▲先行量産型ガンダムは、OVA版「第08MS小隊」で登場。ゲームにも登場する。

- [illegible] ▶連邦軍の補給艦。戦闘能力はまったく持っていない。
- [illegible] ▶連邦軍の強襲揚陸艦。かなり高い性能を持つ
- [illegible] ▶ザクⅡF型。俗に「ザク」といえばこの機体を指す
- フ(格… ▶グフのバリエーション。格闘戦能力を強化したタイプ。
- ゲルググ(シャア専用) ▶シャア専用にカスタマイズされたゲルググ。
- ゴッグ ▶水陸両用のMS。ジャブロー攻略戦で活躍した
- [illegible] ▶攻撃力に主眼を置いて開発された水陸両用MS。
- ミ… ▶連邦軍の宇宙艦隊の主軸となる、軽巡洋艦。
- ホワイトベース ▶MSの運用を前提に設計された連邦軍の新鋭戦艦
- [illegible] ▶俗にいうザクⅡJ型。通常のF型を地上戦用に改修した機
- [illegible] ▶ジオン公国軍の地上戦用MS。ゲームでの性能も高い。
- [illegible] ▶ジオン公国軍の最終量産型MS。ゲームでもかなり強い。
- [illegible] ▶ジオン公国軍の水陸両用MS。ゲームでの性能はいまいち。
- [illegible] ▶ジオン公国軍の大型MA。強力な武装を誇る。

- サラミス(後期生産型) ▶ゲームでは、ユニットの搭載が可能になったサラミス。
- [illegible] ▶いわゆる旧ザク。ゲームでは最初から配備されている
- ザクⅡカスタム ▶ザクⅡS型。指揮官専用にチューンナップを施した機体。
- ドム(黒い三連星専用) ▶黒い三連星が乗り込んだドム。性能的には通常と同じ。
- ギャン ▶格闘戦に特化したジオンのMS。マ・クベが搭乗した。
- [illegible] ▶ジオン公国軍の水陸両用MS。ゴックの発展型機体
- [illegible] ▶ジオン公国軍の宇宙専用MA。ゲームでも能が強い、
- [illegible] ▶連邦軍の戦艦。サラミスより格段に性能が上がっている。
- [illegible] ▶ザクⅡの初期型。ジオン公国軍でもっとも息の長い名機
- [illegible] ▶いわゆるシャア・ザク。TV版で登場したのはこちら
- [illegible] ▶宇宙用に改修されたドム。俗にスカート付きと呼ばれる。
- [illegible] ▶シャアが搭乗し、ガンダムと死闘を繰り広げた大型MS。
- [illegible] ▶ズゴックS型。陸上でも高性能を発揮するようになった。
- [illegible] ▶高速離脱戦を得意とするジオン公国軍の宇宙専用MA。
- マゼラン(後期生産型) ▶ゲームでは、ユニットの搭載が可能になったマゼラン。
- ザクⅡ(シャア専用) ▶シャア専用に特化されたザクⅡ。スピードは通常の3倍。
- [illegible] ▶ザクをパワーアップした機体。ランバ・ラルが搭乗した。
- [illegible] ▶ゲルググのプロトタイプ。量産型より性能は高い。
- ジオング・ヘッド ▶ジオングの頭部。切り離しての行動が可能。
- ズゴック(シャア専用) ▶ズゴックS型をシャア専用にカスタマイズした機体
- グラブロ ▶水中戦用MA。原作でも地味だったがゲームでも地味。

宇宙へ

0079.12.14	連邦軍、星一号作戦を展開
0079.12.24	ソロモン攻略戦、ジオン軍敗退。宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビ中将戦死
0079.12.30	ジオン軍、ソーラ・レイ作戦。デギン公王死亡。連邦軍、レビル艦隊壊滅
0079.12.31	ア・バオア・クー陥落
0080.01.01	一年戦争終結

星一号作戦

オデッサ、ジャブローと勝利が続き、地球上のジオン勢力を事実上一掃した連邦軍は、一気に制宙権を奪回すべく、大規模な作戦を展開。星一号作戦と名づけられたその作戦は、大増産した宇宙戦艦と量産されたMSをもって、ジオン本国に直接攻め入ろうというものであった。UC0079、12月。連邦軍はジャブローから大量の宇宙艦隊を発進。ソロモンを撃破しつつ、ジオン本国へと進路を向ける。対するジオン公国軍は、ソロモン、ア・バオア・クー、グラナダを結ぶラインを絶対防衛ラインとし、徹底抗戦の構えをみせた。

ソロモン宙域に侵入した連邦軍は、ジオン公国軍との艦隊戦を開始する。しかしこれは、新兵器発射までの時間稼ぎでしかなかった……。

●ポートレート② MSの発進

戦局は地球から宇宙へ。もともとスペースノイドの代表として戦争をはじめたジオン軍。宇宙が舞台なら戦いは有利なはずだったが……。

ソロモン攻防戦

連邦軍の開発した新兵器ソーラ・システム。それは、大量の反射ミラーで太陽光線を一点に集め、射出するという原始的なシステムだった。しかしその効果は絶大で、たった1発でジオン公国軍は戦力の4分の3を失ってしまう。この戦いで宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビ中将が戦死、ジオン公国軍の敗退は決定的なものとなる。

▶耐久力を下げ、運動性能を引き上げたガンダム。

▶ジオン公国軍の潜水艦。水中MSの搭載も可能。

▶ムサイと同型の軽巡洋艦。ムサイより性能は高い。

▶ジオン公国軍の攻撃空母。公国の空中戦での最大戦力。

▶ドダイにザクの陸戦型（J型）を搭載した状態。

▶分離中のマゼラトップ。単独での飛行が可能。

▶ソロモンでドズルが搭乗した、ジオンのMA。

▶ガンダムのバリエーション。追加装甲で耐久力アップ。

▶ジオン公国軍の大型潜水母艦。北米戦線で活躍した。

▶ジオン公国軍の戦艦。大気圏突入能力を持つ。

▶巨大なローターを持つジオン公国軍の輸送機。

▶ドダイにグフを搭載。当然ザク搭載型より戦闘能力は高い。

▶ジオン公国軍の陸戦艇。ランバ・ラルが使用した。

▶ジオン公国軍のNT専用MA。シャリア・ブルが搭乗した。

▶連邦軍の戦闘車両。ガンタンクよりも性能は劣る

▶大気圏突入、離脱用ユニット。戦闘能力はない。

▶ジオン公国軍の宇宙戦艦。非常に高い戦闘能力を持つ。

▶ムサイから分離した小型機。大気圏突入能力を持つ。

▶ジオン公国軍の偵察用パトロール機。戦闘能力は低い。

▶ジオン公国軍の大型陸戦艇。高い攻撃能力を誇る。

▶NT専用MA。ララァが搭乗した。ビット攻撃は驚異。

▶ガンキャノンの耐久力を引き上げたバリエーション。

▶水中仕様のガンダム。アクアシムの発展型

▶ジオン公国軍の宇宙戦艦。チベ級と並ぶ戦闘能力を持つ。

▶ジオン公国軍の補給艦。一応、戦闘能力もある

▶ジオン公国軍の宇宙戦闘機。機動性が非常に高い。

▶ジオン公国の空中戦主力ともいうべき小型戦闘機。

▶ジオン公国軍の支援車両。マゼラトップの分離が可能。

▶こちらもガンキャノンのバリエーションのひとつ。

▶ガンダムのプロトタイプ。性能は通常のガンダムに匹敵。

▶ジオン公国軍の宇宙戦闘母艦。ジオン公国軍の最大戦力。

▶ジオン公国軍の軽巡洋艦。コムサイを分離することが可能。

▶ジオン公国軍の突撃艇。ビームを無効化できる。

▶ジオン公国軍の主要爆撃機。MSを搭載できる。

▶マゼラアタックから、マゼラトップが分離した状態。

ゲームでは？

◀拠点の中にある、いくつかのポイントを占領しよう

ソロモンやア・バオア・クーなどの重要拠点も、連邦側から見れば特別コマンドで作戦を実行しないと攻め込むことはできない。しかし逆に、攻め込むことができるようになれば、戦いも終盤にさしかかってたということになる。ジャブローやオデッサのように、ビグザムVSガンダムなどといった史実を再現したイベントも大量に発生するぞ。

PICK UP ソーラ・レイ

ソーラ・システムとソーラ・レイはよく混同されてしまいがちだが、これはまったくの別物。ソーラ・システムは連邦が開発した新兵器で、大量の反射ミラーを制御し、太陽光線を一点に集中し一気に射出するもの。対してソーラ・レイはジオン公国が開発した新兵器で、無人コロニー、マハルを巨大なレーザー砲に改造したものだ。ソーラ・システムは制御が難しく、ソーラ・レイは連続しての発射が不可能と、それぞれ欠点を持っているものの、どちらもその威力は絶大。互いに相手陣営に甚大なダメージを与え合った。

▶高機動型ゲルググをシン・マツナガ専用にカスタマイズ。

▶固定装備のヒートロッドを廃したグフのバリエーション。

▶ジョニー・ライデン専用にカスタマイズされたR2型。

▶機動力を向上させたザクのバリエーション。俗にいうR型。

▶地上での砂漠戦用に改良された、ザクのバリエーション。

▶黒い三連星が用いたザクI。かなり高い性能を持つ。

▶ジムを軽量化した連邦軍のMS。運動性能が上がっている。

▶長距離支援型に改良されたゲルググのバリエーション。

▶スラスターを強化し、飛行能力を持たせたグフ。

▶ジオングの試作実験機として開発された機体。

▶シン・マツナガ専用にカスタマイズされた高機動型ザク。

▶長距離支援用に改良された、ザクのバリエーション。

▶シン・マツナガ専用のザクII。白いカラーリングが特徴。

▶遠距離攻撃型のジム。耐久力はジムよりも劣る。

▶ジオングに足がついた完成型。こちらが本来の姿。

▶アナベル・ガトー専用にカスタマイズされたゲルググ。

▶サイコミュ兵器の実験として試作された機体。

▶高機動型ザクの改良型。機動力がさらに増している。

▶水中戦用に改良された、ザクのバリエーション。

▶ジョニー・ライデン専用のザクII。赤い機体が目印。

▶ジムを遠距離支援型に特化したMS。接近戦には向かない。

▶ヒートロッドを両腕に装備した、格闘戦用MS。

▶機動力を向上させたゲルググのバリエーション。

▶グフのプロトタイプ。ザクIIJ型より陸戦に適している。

▶高機動型ザク改良型を、黒い三連星専用にカスタマイズ。

▶索敵用に改良されたザクのバリエーションのひとつ。

▶ドズル・ザビ専用にカスタマイズされたザクIIS型。

▶水中戦用に特化した、ジムのバリエーション。

▶アッグガイの製作途中に開発された中距離支援型MS。

▶ジョニー・ライデン専用の高機動型ゲルググ。

▶マ・クベ専用にカスタマイズされたグフのバリエーション。

▶高機動型ザクの最終型。一般的にR2型と呼称される。

▶ザクとマセラベースを合体させたユニット。これでもMS。

▶ザクIIS型を、ガルマ専用にカスタマイズした機体。

▶ランバ・ラル専用のザクI。性能は通常のものと同じ。

最終決戦

ア・バオア・クー

ソロモンが落ち、勝ち目はないと悟ったジオン公国のデギン公王は、和平交渉を望みレビルの艦隊に接触を計る。しかし、実権を握っていたギレン総帥は、新兵器ソーラ・レイでレビルの艦隊を攻撃。実の父親ごと連邦艦隊を葬り去ってしまう。一時的に戦況はジオン側に傾いたが、連邦は残った艦隊を素早くまとめあげ、一気にジオン公国拠点、ア・バオア・クーを攻撃。おりしも、ジオン内部では父殺しギレンが実の妹であるキシリアに謀殺され、指揮系統は完全に混乱していた。かくてア・バオア・クーは陥落し、両軍の間で終戦協定が結ばれる。UC0080年1月、全人類を巻き込んだ戦争は、静かに幕を閉じた。

ゲームでは？

ゲームでは相手本拠地を占領すれば一応エンディング。しかし、それ以外に特定の条件で発生するエンディングもある。

▲ゲームではターン制限がある。PS版での第一部は100ターンまで。

●ポートレート③　ア・バオア・クー陥落
宇宙要塞ア・バオア・クー。その周りには無数のMSの残骸が浮き、その戦いの壮絶さを物語っている。戦争のあとに残るものは……？

▶ジャブロー攻略用に開発された、岩盤採掘用MS。	▶キャノン砲を装備し、機動性よりも火力を重視した機体	▶水中戦用MSだが、ズゴックより汎用性が重視された機体。	▶寒冷地用にパーツ交換を行ったジムのバリエーション。	▶ペガサス級の強襲揚陸艦。特務隊スカーレットの旗艦	▶ゴッグをベースにして、全面改修を行われた水陸両用MS	▶試験的に量産されたガンダム。陸戦型ガンダムとも呼ぶ
▶水陸両用MSの試作型。実戦配備はされなかった。	▶MSを搭載できる、対艦用移動砲座。MSの移動力がアップ。	▶ギャンの後継機。白兵戦能力をそのままに移動性を向上。	▶地上戦に特化されたジムのバリエーション。	▶ザクIIの第二期生産型。推進力が大幅に向上している。	▶ズゴックを試験的に改良した機体。水中航行力が向上。	▶シロー・アマダが搭乗した現地改良型ガンダム
▶ガルマ専用にカスタマイズされた小型戦闘機。	▶ドムをベースにした発展量産型MS。装甲が強化された。	▶連邦軍が開発したニュータイプ専用ガンダム	▶これもジムのバリエーションのひとつ。宇宙用。	▶大戦末期に大量生産されたリックドムの発展機	▶ムサイ（最終型）から離脱した小型戦闘機。	▶ガンタンクの量産型。コアブロックシステムは廃止された
▶ジオン公国軍の潜水艦。MSを輸送することもできる。	▶マグネットコーティングにより機動性をアップさせた機体。	▶ガンダムアレックスに、チョバムアーマーを装着。	▶遠距離支援MSジムスナイパーカスタムの発展型	▶推進力が向上したゲルググ。狙撃型とも呼称される	▶大戦末期に生産された、ムサイ級の最終型。	▶量産型ジムに先駆け、試験的に量産されたタイプ
▶U型と同じく、ジオン公国軍の潜水艦。MSの輸送も可能。	▶独自のフォルムを持つ、対空防御用の試作型MS	▶その名の通りガンキャノンの量産型中距離支援用MS。	▶コンテナが胴体部と一体化された、連邦軍の輸送艇。	▶ジオングを除けばジオン公国軍の最終MSとなる機体。	▶グラーフ・ツェッペリンの名で知られる巡洋艦。	▶試験的に量産されたボール。戦闘能力はやはり低い。

THE DAY AFTER

こうして、一年戦争は終わりを告げた。しかし、のちの戦乱の種は、確実に燻っていたのである……。

0080 終戦の裏側で……

大戦末期、ジオンの特殊部隊サイクロプス隊が北極基地を襲撃。彼らの狙いは、連邦が開発したニュータイプ専用ガンダム（ガンダムNT-1）だった。連邦は、何の訓練もなくガンダムを乗りこなし、目覚しい活躍を続けるアムロ・レイに対し、完全に彼専用に特化したＮＴ専用モビルスーツを密かに開発していたのだ。その運用テストの行われているサイド６に潜入したサイクロプス隊のメンバーは、自らの命と引き換えにNT-1を破壊する。しかし、そのときすでに、戦争は終局を迎えていた……。

ガンダムNT-1

▶NT-1。ＳＳ版では、開発できれば最強クラスのMS。

▶NT-1はＯＶＡ版『機動戦士ガンダム0080』に登場。NT-1に乗っていたのはクリス。

戦後処理と体制

ＵＣ0080年、グラナダで行われた終戦調印で、戦争の責任はすべてザビ家にあるとして、サイド３にその責任は問わないという内容だった。さらに、連邦はジオン公国を共和国として存続させることを承認した。このとき既に連邦軍は疲弊しきっていたこととか、ア・バオア・クー陥落時、ジオン公国軍から離脱し隠れた戦力が多かったため、それらに対する保険として懐柔策を取ったのである。これらの措置は極めて迅速に処理されたが、すべての保障問題は棚上げされ、歪みきった移民者と連邦政府とのあつれきを埋めるものではなかった。のちの争いの火種を残したまま、戦争は終わったのである。

デラーズ・フリートの反乱

GP-02A

一年戦争から半年余り。ほとんどのジオン残党は武装解除されていたが、それは連邦政府側の主観であった。反政府組織からの資金や市民からの物資援助で、多くのジオン残党が生き延びていたのだ。その中で最大の勢力を持っていたのが、エギーユ・デラーズ率いるデラーズ・フリートである。ＵＣ0083年、デラーズは連邦政府が密かに行っていたガンダム開発計画を突きとめ、反抗計画を立案。手始めにオーストラリアのトリントン基地を強襲し、核装備の戦略ＭＳ、ガンダムGP-02Aを強奪。GP-02Aで連邦の艦隊を攻撃し、その混乱の隙を突いて、コロニー落とし（星の屑作戦）を敢行するが……。

UC正史の戦いはまだ終わらない。そしてゲームでも……

デラーズ・フリートの反乱後も、人類の争いは終わらない。活発化するジオン残党の討伐組織として連邦政府はティターンズを結成。しかし、ティターンズは地球至上主義の権化と化し、残党狩りの名を借りた宇宙移民の弾圧を開始。毒ガスでコロニーの住人すべてを虐殺した30バンチ事件をきっかけに、反政府組織との激しい抗争へと突入する。そしてＵＣ0087年、宇宙は再び戦火に飲まれるのである（「Ｚガンダム」より）。ゲームでは、ティターンズとガンダムmk-Ⅱテストタイプの登場が明らかになっている。このことと、謎の「第二部」という存在は、果たして何を意味するのか……。

ン（ランバ・ラル専用）

▶黒い 連星専用に高機動型ギャンをカスタマイズ

▶ランバ ラルが生きていて、ギャンが正式採用されたら。

▶シャア専用にカスタマイズされたリック ドム

▶ティターンズで使用されたガンダム、カラ リングが違う。

▶ブルーディスティニーの二号機をニムバス専用に特化。

▶核弾頭を装備した戦略ＭＳ ガトーに強奪された

▶ザクの上半身とドムの下半身で作られた試験用の機体。

ダム（キャスバル専用） ゲルググ（

▶ゲルググキャノンに対応するギャンのバリエーション。

▶ギャンが正式採用された場合のバリエーション

▶もしランバ ラルが生きていたら、乗ったであろうＭＳ。

▶キャスバル（シャア）専用のあかいガンダム。

▶宇宙でも性能を発揮できるように改良された機体

▶アクシズが開発した試作大型ＭＡ カトーが乗りこんだ

▶ジャブロー攻略策のひとつとして開発された大型ＭＡ。

ザクⅡ初期型（核武装）

▶「Ｇジェネ」に登場したノイエ・ジールの後継機

▶ゲルググ高機動型に対応するバリエーション。

▶黒い三連星専用にカスタマイズされた高機動型ゲルググ。

▶核バズーカを装備したザクⅡ。違うのは武装だけ

▶グフとドムの中間に位置するＭＳ。ＳＦＣ版外伝に登場。

▶ＳＦＣソフトの外伝に登場した試作ガンダム。

▶ジオン公国軍の大型ＭＡ。アプサラスとほぼ同型。

リート改（ＥＸＡＭ） ザクⅡスキウ シャア専用） ライデン専用）

▶ザビ家専用に装飾が施された大型ＭＡビグ ザム。

▶ギャン高機動型をジョニー ライデン用にカスタマイズ。

▶シャア専用としてカスタマイズされたギャン。

▶メガ粒子砲を装備したタイプのザクⅡ。宇宙専用

▶ブルーディスティニーと同じ、ＮＴ専用システムを搭載。

▶ＮＴ専用システムを搭載した試作型ガンダム

▶ジオン公国軍の大型ＭＡ。アプサラスの完成型。

ラ ラル専用 トー専用） ギャン高機動型（シン・マツ

▶ティターンズが開発したガンダムmk-Ⅱのプロトタイプ。

▶シン マツナガ専用にカスタマイズされた高機動型ギャン。

▶もしギャンが正式採用されていたらのバリエ ション。

▶ランバ ラル専用にカスタマイズされたドム。

▶長距離からの支援を目的とした重ＭＳ。移動力は低い。

▶同 二号機。頭部がガンダムのものに変更された。

▶ガンダム開発計画で生産された試作ガンダムの宇宙武装。

お知らせ……ガンダム戦場写真集が絶賛発売中!! 今回の特集で使用した“戦場写真”を多数収録したイラスト集、「ＭＳ.ＥＲＡ」が発売中。一年戦争という架空の戦争を、リアルにドキュメントするというファンにはたまらない一冊となっているぞ。メディアワークス刊で定価¥3,500。お近くの書店でゲットしよう!!

GUST SPECIAL PRESENTS

3号集中連載　オリジナル・ゲーム・ノベルズVOL.3

ロビン・ロイドの冒険

THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD

～琥珀色の行方～

前回までのあらすじ
トランシルヴァニア警部の依頼で、クレッグ夫人邸で起こった高級紅茶葉盗難事件の捜査を進めるロビン。彼が探し当てた犯人は、なんと小さな子犬だった。今、ロンドン中を騒がせている茶器連続盗難事件に本事件との関連性を感じたロビンは、さらに捜査を進める…。

第三話　琥珀色の行方

寝静まった屋敷の廊下に、月の窓明かりが幾筋も差し込んでいる。そこに、怪しげな人影が二つ、闇と光の縞模様を横切って進んでいく。姿勢を低くしているものの、足取りには迷いがない。やがて二人は、とある扉の前でピタリと立ち止まった。例の紅茶室である。一方の者の手に、鈍色の鍵が取り出される。

ガチャリ。当然のように鍵は開けられた。二人は静かにドアを開け、中に侵入する。と、その時である。
「ワンッ！　ワワンッ！　ワンッ…！」
部屋の奥で、犬が吠え始めたのである。窓明かりが照らしだしたのは、白い子犬だった。
「お庭のワンちゃん？　お願いよ！　静かにして…！」
一方の者が駆け寄り、子犬をなだめようと抱き上げた瞬間、バサッ！　床に敷かれていた網が持ち上がり、侵入者は天井に宙づりにされてしまった。
「手荒い歓迎で申し訳ないですね」
パッとシャンデリアの電気が点けられると、部屋の入口に、ロビンの姿が現れた。
「くっ…！」
とらわれたマリアは、すごい形相でロビンをにらみつけた。
「いいこと!?　どんなことをしても茶器を持って屋敷を出るのよ！」
言われた方の男は、この騒ぎの中でも冷静で、既に目当ての茶器を盗み出していた。男は、マリアの言葉を待ってか待たずか、すごい早さでロビンに襲いかかる。手にはナイフが光っている…。
「させるか！」
ロビンはエリスの発明したパンチング・ガンを、男の手に目がけて放った。パンチング・ガンは、射程距離３メートル内で有効なメガパンチを、高速で繰り出す秘密兵器である。見事、ヘッドが男の手に命中し、吹っ飛んだナイフは壁に突き刺さった。そしてもう一発が男の左頬に命中する。が、男は少しよろめいただけで、箱を背負ったまま逃走してしまった。
「ま、何とかなるさ。伯爵の家には、警部と警官隊が待ち受けているんだ。着いた途端に御用になるにちがいない…。それにしても、このガン、いまいち威力が低いなぁ…。エリスに言って直してもらわなきゃ」

こうして、全ての謎は終わった。

夫人、ロビン、警部の三人は屋敷の居間でテーブルを囲みアールグレイを飲んでいる。事件は解決したものの、なにか晴れ晴れとした気持ちにならない。誰よりも夫人の心の傷は深いものだった。犯人のウォットン伯爵は紅茶へのこだわりと愛情を分かち合い、尊敬の念すら抱いていた人物である。マリアにしても信頼できる自慢のメイドだったのだ。今度ばかりはロビンも夫人を気の毒に思った。しかしロビンは、そんな気持ちを察しつつも、あえて謎解きを話すことにした。
「盗まれた茶器が、どれも本当に価値のあるものばかりだったのに、それを売った形跡がないというのがひっかかりました。それで、コレクターの犯行だと思ったんです」
ロビンがアールグレイを口にすると、警部が言葉をつないだ。
「伯爵はコレクターの貴族が集まるオークションに出入りしていた。だから、どこの屋敷にどんな茶器があるのかを熟知していたってわけか…」
「オークションに出入り禁止となった伯爵は、名品を手に入れる道を閉ざされ、追いつめられて今回の犯行に及んだのです」
「でも、盗むだなんて…」
夫人は、悲しそうに顔をゆがめてうつむく。
「もともとあのオークションは売るための場所ではなく、コレクションを自慢する場所なのです。伯爵は欲しい物が見つかっても、入手する事ができず、以前から随分と苛立っていたようです」
夫人はふぅっ、とため息をつく。
「警察の捜査で、郊外にある伯爵の別荘から盗品がごっそり見つかりました。盗まれた茶器は無事、元のお屋敷に戻されるでしょう…」
警部がそういうと、また三人は黙り込んでしまった。
「…それはそうと…、あの犬はどうするんだね」
警部がロビンにたずねる。部屋の隅では、例の紅茶泥棒犬がスコーンを食べていた。犬のくせに紅茶を欲しがるというので、夫人の好意で紅茶とお菓子を振る舞われ、ご馳走になっているのである。
「どうして、紅茶なんざ盗んだんだろうなぁ」
「こちらの犯人もつきとめなければなりませんね」
ロビンは席を立ち、皿の紅茶を飲み終えた子犬の前にしゃがみこんだ。
子犬は、目の前のロビンを大きな瞳で見上げる。
「ほら、コレをあげるから、もう二度と盗みなんかするんじゃないぞ？」
ロビンは懐から紅茶の葉が入った、金色の缶を取り出し、子犬の目の前に差し出した。
「ワン！」
彼はうれしそうに缶をくわえると、ドアの前に来て「出してくれ」と言わんばかりにクルクルと動いた。
「よしよし、気をつけて帰れよ」
ロビンはドアを開けて、犬を外に出してやると、警部の方に振り返った。
「さ、アイツの後をつけましょう」
「よ、よしきた！」

オレンジ色の明かりが灯り始めた夕暮れの街は、家路を急ぐ人や買い物客たちで賑わっている。子犬はそんな人たちの足どりを縫うようにすり抜け、ひたすらどこかを目指して走っていった。

やがて、一軒の古びたフラットにたどり着くと、慣れたように階段を駆け上がり、とある部屋の前でピタリと止まった。
（部屋の中に紅茶泥棒の主犯がいるのだろうか…）
ドアには犬用の入口がつけてあり、犬はその木戸を頭で押し上げ、スルスルと入っていった。ロビンと警部はドアの前までやってきて、様子をうかがう。表札には名前がなく、ドアにも鍵がかかっている。と、突然、二人に話しかける者がいた。
「…あのう。その部屋、誰も住んでませんけど…」
背後にいたのは、隣の部屋に住む学生らしい青年だった。突然話しかけられた警部は驚きのあまり、少し取り乱して言った。
「でも、犬が入っていったぜ？」

『ロビン・ロイドの冒険』の中核となるゲームシステムに迫る!!

●2000年1月6日 ●AVG ●¥5,800 ●ガスト ●MC(1ブロック) ●DS(AC非対応)

「360度探索システム」を駆使してさまざまな謎を解き明かせ!!

最終回となる今回は、ゲームシステムの中核をなす「360度探索システム」にスポットを当ててみよう。この「360度探索システム」は、ゲーム中に見つけた気になるものをぐるぐる回転させたり、ズームアップしたりして調査するシステム。視点を変えたり、より詳しく調べたりすることで、意外なところから意外なものを発見することができるのだ！　プレイヤーの注意力と観察力が試されることになるぞ!!

◀アイテム画面では、入手したアイテムを、さらに詳しく調べることも可能。

巧妙な仕掛け、不可解な謎が名探偵ロビンを待ち受ける！

ゲーム中には、ロビンの頭を悩ませるいくつもの仕掛けや謎が待ち受けている。事件を解決に導くには、それらの謎をすべてクリアしていかなければない。その一例を紹介しておこう。

CASE 1 ライオン像の謎!?

ここでは、まず基本的な仕掛けを紹介。博物館を調査中に見つけた「番人の目をそらせ」というライルの書き付けを元に謎を解いていこう。番人とはどうやらライオン像のことらしいけど……。

ライオン像を動かすと…

▶2体のライオン像をいろん角度からぐるりと見まわすと、なんとスイッチが！　そのスイッチを恐る恐る入れてみると……。

隠しトビラが出現!!

◀轟音とともにホール正面の壁が動き出し、階段が現われた！　これは、スイッチさえ見つければいい、比較的簡単なケースだ。

CASE 2 隠された十字架の秘密!!

次に紹介するのは、アイテムを次々と利用して仕掛けを解いていき、さらに重要なアイテムを入手する――というちょっと複雑なケース。たとえば、ここで紹介している例の場合、清掃員のおじさんに音楽室のカギをもらったあと、ティールームで音叉を入手。さらに、その音叉を利用して、仕掛けを解いていくことになるのだが？

おじさんと会話してカギをGet!!

▲聞き込み中にカギをGET。ティールームに向かおう！

音叉を台に…

▲音叉を展示室の台に収めると、ピッタリと収まった

ドラを鳴らすと…

▲▶しかしこのあと、どうすれば……？　試行錯誤の末、先に入手しておいた「恐竜の骨」でドラを叩いてみると……。なんと！　絵の後ろから十字架が出現!!

「あぁ、バトラーですか？　ここに住んでいたご老人が飼っていたんです。でも、先日流行病で亡くなってしまって…」
「亡くなっただって？　…じゃあ、紅茶泥棒の真犯人はいったい…!?」
確かにあの犬は、紅茶を美味しそうに飲む奇妙なやつだ。だからといって、犬が自分のために最高級の紅茶を盗むなんて、馬鹿げた話があるだろうか？

　さらなる謎を解くために、管理人から部屋の合い鍵を借りて、部屋に侵入することにした。なぜか隣室の学生も一緒である。犬に気どられないように、そっと扉を開ける。一人暮らしの老人の家にしては、こざっぱりと片付いていて、家具などの趣味も良い。きっと上品で優しい人物だったに違いない。すると部屋の奥から、陶器のかち合うような音が聞こえてきた。
カチャ、カチャ。カチャ、カチャ。
「犯人がいるのかも知れない！」
三人はそのままの足取りで静かに奥へと進んだ。と、そのとき…
「…あっ！」
部屋の中を覗いた三人は小さく驚きの声をあげた。
音の主は、子犬のバトラーだった。彼は、床に広げられた緑色のテーブルクロスの上に、お皿やらカップやら茶こしやらを一生懸命に運んでいるのだった。
「お茶会の用意をしてるんだ…」
ロビンのつぶやきに、警部と学生は驚いて目を見開いた。
「まさか!?」
所々よれたテーブルクロスの上に、ティーカップが2脚分、向かい合わせに並べられていた。傍らには、ロビンがあげた紅茶の缶が置かれている。
「ここのおじいさん、紅茶が大好きだったんですよ。バトラーもよく飲ませてもらっていたっけ…」
もう少し奥を覗こうと、警部が小柄な体を前に乗り出した。
「おい、あれ見ろよ！」
警部の声に身を乗り出して覗くとバトラーの正面に、亡くなった老人の写真立てが見えた。セピア色のその写真の中で、老人は優しい微笑みを浮かべていた。それに向かって、尻尾をふったり、目を輝かせたりするバトラーは、まるで話をしているようだった。
「実はここ、もうすぐ取り壊しになるんです。バトラーどうなっちゃうんだろうな…」
学生の言葉を聞きながら、二人はただバトラーの無邪気な姿を見つめていた。

「ふぅーん、そんなことがあったんだ…」
エリスは、ソファのひじかけに行儀悪く腰掛けたまま紅茶をぐいっと飲んだ。視線の先では、バトラーが専用のフラワーカップを前足で抱えて、夢中で紅茶を飲んでいる。
「前のご主人は、よっぽど、この子をかわいがっていたんでしょうねぇ…」
エリスは、バトラーのカップが空になったのに気付くと、ポットのヌワラエリヤを注ぎ足してやった。『紅茶を愛する友人・バトラーに』と、クレッグ夫人がプレゼントしてくれた最高級の紅茶である。バトラーは目をキラキラと輝かせて、勢いよく注がれる琥珀色の水を見つめている。
「ねぇ、大家さん…」
物思いにふけっていたロビンが、突然ポツリと口を開いた。
「確か、この事務所の賃貸契約書には『室内及び建物周辺で、動物を飼育することは固く禁止する』って記載があったよね…」
彼らしからぬ弱気な声だ。エリスは、ロビンの寂し気な横顔を、ちらっと確かめた。
（いつも、偉そうなことばかり言ってるけど、優しいヤツなんだよね…）
エリスはフッと、微笑みながら静かに言った。
「…いいわよ」
「…えっ？」
「…飼ってもいいわよ、バトラー君」
ロビンの顔が驚きから次第に少年らしい喜びの表情へと変わった。
「こーんなお利口さんですもの。置いてあげてもいいわよ、ねっ？　バトラー！」
エリスがバトラーの小さな頭をなでる。
「やったぁー、ありがとうっエリス！　おいっ、お礼を言えよ、バトラー！」
「ワンッ！　ワワワン！」
バトラーを抱き上げ、大はしゃぎをするロビンを見ながら、エリスもクスクスと笑った。
こうしてバトラーは、正式にロビン・ロイド探偵事務所の所員として、認められることとなったのである。
…のちに、名探偵ロビンのよき相棒犬として、バトラーが難事件解決に大活躍するのは、もう少し先のお話である…。

The End.

ドキドキプリティリーグ
LovelyStar

発売日／3月発売予定
価格／¥6,800（予）
メーカー／エクシング・エンタテイメント
対応周辺機器　MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）
SLG+AVG

おまたせ「ドキプリ」第・3・弾!!

人気のスポーツ恋愛ＳＬＧ、『ドキプリ』シリーズが、装いも新たに帰ってきた。シリーズ伝統の野球チーム育成ＳＬＧに加えて、メインキャラとの恋愛を楽しめる恋愛ＡＶＧをプラス。異なる２つのジャンルを楽しめるようになったのだ。今回は、その２つのモードと、一新されたメインキャラを紹介!!

恋も野球も、一生懸命頑張ります!!

熱血スポ根ＳＬＧと、恋愛ＡＶＧを同時に楽しめる『ドキドキプリティリーグ』の最新作が登場。システム、キャラクターを完全に一新し、まったく新しいゲームとして生まれ変わった『ドキプリ』の魅力を、余すところなく大公開!!

恋と野球どっちを選ぶ!?

キャラクター一新!! 今度のヒロインはこの6人!!

明るく元気なヒロイン!! 綾瀬琴美

明るさと人を気づかう優しさを持ちあわせた女の子。しかし、過保護に育てられたため、やや世間知らずなところもある。

成績優秀の天才少女 新野未来

弁護士か裁判官を目指し、常に六法全書を持ち歩く真面目な女の子。中学時代、野球部だった男の子に憧れ、野球を始める。

AVG+SLGの2本立て!?

『ドキプリ』最新作がついに登場!!

AVG 純粋な恋愛AVG!!

AVGモードは、女子野球部設立までの物語を、AVGで楽しむことになる。6人のヒロインそれぞれに独自のストーリーが用意されており、さまざまな恋愛模様を楽しめる。純粋なAVGで、わずらわしい操作も一切なし。ストーリーに没頭できる。

▲▶登場する女の子は6人。6者6様の恋愛を楽しむことができるのだ。

1本で2度おいしい!!

SLG おなじみのSLGモード

SLGモードは、これまでの『ドキプリ』シリーズと同様、監督として女子野球部チームを育成していくモード。5月～8月の間に部員を育成し、女子高校野球・夏の大会での優勝を目指すことになる。ライバル高校の登場など、物語性も取り入れられているが、部員との恋愛イベントは残念ながら発生しないぞ。

◀6人以外の野球部のメンバーは、14人のサブキャラから選択する。

恋愛と優勝、どちらが大切!?

富永一葉 人一倍負けず嫌い

勝ち気でわがまま。[illegible]しがり[illegible]。幼い頃から[illegible]だったが、いつも2位止まり。誰よりもトップに憧れている。

鷹峰愛華 元サーカスの花形!!

見た目は大人しいが、[illegible]。おもしろければ何でもOKという行動[illegible]で動く。校内にファンクラブまで、できている。

紫央崎夏芽 ノリがすべての元気ッ娘

誰とでも分け隔てなく付き合うことができる女の子。[illegible]にはこだわらないが、一度こうと決めたらとことん突っ走る。

斉木梁 生まれついての勝負師!!

[illegible]になると思えばどんなものでも飛びつくギャンブラー。負けず嫌いで、勝つためならばイカサマも辞さない。

恋か野球か!? ゲームに収録された2つのモードを解析

ワクワクドキドキの恋愛AVGモード

目指すは日本一！熱血ＳＬＧモード

数々の試合を勝ち抜け!!

目指すは夏の甲子園!?

14人のサブキャラ 誰を選ぶ!?

SQUARESOFT

次元が違えばすべてが違う。
キミは、ふたつの世界を飛び回るんだ。

最強の攻略本だけが、
クリーチャーをぶちのめす。

Parasite Eve II
パラサイト・イヴ2

パラサイト・イヴ2 完璧攻略本（仮称）

2000年1月27日発売予定

あのニューヨークの惨劇から3年、とうとう恐怖の第二章が幕を開ける。ゲームの流れに沿いながら、もっとも適した捜査方法をガイド。ゲームの謎を解いていく楽しみを存分に味わいながら、イヴのすべてを攻略できる。史上最悪の街と化したロサンゼルスからキミを守ってくれるのは他の誰でもない、この最強の一冊だ。

パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック

好評発売中

価格／2,718円（税別）　SSCX-10038

背筋も凍る旋律のゲーム。ホラー・シアターの幕が再び上がる・・・。ゲームには未収録だったセルフ・リミックス2曲を加え、絶叫もののトラックが遂に完成。全66曲のサウンドが、スタイリッシュ・ホラー・サウンドを奏でまくる!

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントを当てるのよ

DigiCube ホント サントラキャンペーン

SQUARESOFT

三つのチョコボを追いかけて、
攻略本は今日も行く。

©1999 スクウェア/パリティビット

チョコボスタリオン 最速攻略本 for beginners

好評発売中

まんがで読む・楽しく覚える「チョコスタ」ワールドガイド!カップリングを「基本から応用まで」実験例を交えつつ解説。28羽の「源流チョコボ」種牡羽リストから牧場経営実践講座まで盛りだくさん!ニックス表・レースプログラム他、実用度重視の巻末データ付き。

※この商品はキャンペーン対象外となります。

チョコボコレクション

チョコボ コレクション みんなのトリプル攻略本

好評発売中

チョコボは今年で満10歳!「チョコボスタリオン」「ダイス DE チョコボ」「チョコボレーシング～幻界へのロード～」という三つのチョコボに完全対応!このおいしいチョコボパッケージを遊びつくす愉快な一冊が、キミをチョコボキングにする!

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをもらってクェッ! ―― DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットしよう。

（1999年11月20日（土）～2000年1月31日（月））

●ソニーサイバーショット DSC-F505K

●ソニーパーソナル MD/CDシステム ZS-M35

●DigiCube オリジナル快眠グッズ

キャンペーン対象商品 FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC ファイナルファンタジーVIII オーケストラ・バージョン：2ポイント
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック：2ポイント　ファイナルファンタジーVIII ペーパークラフトブック：2ポイント
フロントミッション サード パーフェクトワークス：3ポイント　月刊Play Online 1月号：1ポイント
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック：3ポイント　クロノ・トリガー オリジナル・サウンドトラック：2ポイント
パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック：2ポイント　チョコボ コレクション みんなのトリプル攻略本
クロノ・クロス 設定資料集 A VIEW OF THE WORLD "Missing Piece"
月刊Play Online 2月号：1ポイント（以上好評発売中）　ファイナルファンタジーVIII ピアノコレクション（2000年1月21日発売予定）
月刊Play Online 3月号：1ポイント（2000年1月24日発売）
パラサイト・イヴ2 完璧攻略本（仮称）　クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）（2000年1月27日発売予定）

応募方法：キャンペーン期間中に発売される対象商品の書籍表紙カバー、サウンドトラック内アンケートはがきについている応募券を商品同梱のアンケートはがきまたは、官製はがきに貼付してコース名および希望商品名・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入の上応募下さい。＊応募券のついた当社書籍およびサントラが対象商品です。
＊期間中、お一人様何口でもご応募いただけます。但し、はがき1枚につき1口の応募とさせていただきます。＊商品の色の指定はできません。

発　表：商品の発送をもって当選の発表とします。抽選・商品発送は2月下旬となります。

宛　先：〒150-8681 東京都渋谷郵便局留め「DigiCubeホント♥サントラキャンペーン係」まで

お問い合わせ先：03-3444-5771（月～金 11:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。）

＊このキャンペーンの当選者は、同時期に実施されている同商品を対象とした他のキャンペーンおよび、このキャンペーンでの複数の賞の重複当選はできませんので、あらかじめご了承下さい。

〈スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。〉◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。）　http://www.digicube.co.jp/

PlayStation
2大ヒーロー、プレイ
攻撃開始!!
司令官はキミ! 行け、ビースト戦士!
うおおっおおー
変形する! 格闘する! そして喋る!
超絶バトルの始まりだ!
3D対戦アクション
トランスフォーマー
ビーストウォーズ
メタルス
激突!ガンガンバトル
正義か悪か、ビースト戦士を率いて戦え!
1対1のアクションバトルでステージをクリアし、
敵軍のリーダーを倒せ!
キミは正義のサイバトロン軍か悪のデストロン
軍どちらを選ぶ!?
VS
今だ!
ビースト戦士が喋って喋って喋りまくる!
TVと同じ声でビースト戦士が喋るぞ!アドリブ入れまくり
のギャグ満載で、アニメのあのノリをバッチリ再現!
NOW ON SALE!!
価格 5,800円
プレイ人数 1~2人
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK
対応
©T.P.C Takara/テレビ東京
©TAKARA CO., LTD 1999

ステーションに登場!!
小さな巨人、大いなる冒険へ!
罠や仕掛けを突破して、
宿敵アクロイヤーにとらわれた仲間を救い出せ!
3Dアクションアドベンチャー
ちょうじりょくせんし
超磁力戦士
ミクロマン
GENERATION 2000
対戦モードも充実!
みんながアツくなる対戦モードを搭載。格闘対戦、3D対戦、トルーパーに搭乗しての対戦など3タイプで遊べる!
Player1 Win!
簡単操作で多彩なアクション!
むずかしい操作なしにミクロマンが自由自在に操れる。ステージによっては3Dシューティングも楽しめるぞ!
NOW ON SALE!!
アナログコントローラ(SCPH1200)
DUAL SHOCK
対応
©TAKARA・スタジオぴえろ・読売広告社・テレビ東京
©TAKARA CO., LTD. 1999
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

nanako kaitai shinsyo medical comedy love action

菜々子解体診書

人気OVAシリーズがトレーディングカードになった!

好評発売中!

巨乳おまぬけ美少女看護婦こと七千草菜々子のないすばでぃと魅力満載!本カードにランダム封入されている当たりカードが出たら、菜々子のナイスバディが動く「セクシーアクションカード」をプレゼント!詳しくは商品を見てね!

ブロッコリー・ハイブリッド カードコレクション 菜々子解体診書

全部で **108** 種類 | 1パック10枚入り 1BOX15パック入り **通販価格:5850円**

REVIVE… ～蘇生～

リバイヴ

BOX購入特典!
1BOXに1枚
プロモカード
(全3種)入っています。

話題のアドベンチャーゲームから待望のトレーディングカード発売!

好評発売中!

海洋開発推進興業内に消えた少女小川希春。後を追った友人の水谷菜緒や穂高由月の運命は?死んだはずの希春の母は本当に研究棟にいるのか?

少女達の思いや、巧妙に張り巡らされた数々の罠、心に残る名場面が今、トレーディングカードとして蘇る!スペシャルカードは美しく輝くホロカード、レアカードはクリアカード仕様と豪華です。

ブロッコリー・ハイブリッド カードコレクション REVIVE…～蘇生～

全部で **144** 種類 | 1パック10枚入り 1BOX15パック入り **通販価格:6000円**

イベント画面製作/(株)ディジメーション

ブロッコリーHPでダウンロードサービス開始!

・グラフィックダウンロードサービス(オリジナル壁紙など)・サウンド(MP3)
を200円よりの価格で配付しています。お支払いはウェブマネーで行うのでクレジットカード等は不要です。

●ウェブマネーは、インターネットでの買い物のお支払いにつかえるプリペイドカードです。●
全国のゲーマーズ各店・サンクス・サークルK等の取り扱い店でお買い求めになれます。

音楽データは1月からサービス開始予定

ブロッコリーホームページ●http://www.broccoli.co.jp/

ピアキャロレストラン

ゲーマーズスクエア店に大復活!!

開催中～2000年1月31日まで

今夏大好評を博したあの企画が、ご要望の声多数により再登場!ゲームと同じ制服を着たスタッフがあなたを明るくおむかえします。喫茶コーナー&オリジナルグッズ販売コーナーがあります。ショッピングの帰りにぜひお立ち寄り下さい。

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

秋葉原店 OPEN/10 30～19 30 TEL/03 5296 2015
千代田区外神田1 15 6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11 00～20 00 (日・祭11 00～18 00) TEL/03 3252 9600
千代田区外神田3 15 5 MNビル

池袋店 OPEN/11:00～21 00 TEL/03-3985 3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN/11:00～21.00 TEL/03 3225 5996
新宿区新宿3丁目23 14SHAビル
ゲームセンターMORE5F

でじことたのしいメールライフを送ろう!

ブロッコリーのホームページで体験版を手に入れよう!! http://www.broccoli.co.jp/
●料金着払いの通信販売の受け付け ●でじこのこべやアップデート も、やってます

デ・ジ・キャラットメールソフト でじこのこべや

ウインドウズ95/98 NT Workstation 4.0対応

ただいま大人気発売中!

でじこのこべやに拡張版が登場!

こんどはラ・ビ・アン・ローズことうさだヒカルが君のパソコンにお邪魔するぞ!
しかもおまけデータとしてスクリーンセーバー・壁紙・でじこのこべやバージョンアップ用データが入っているのだ!
(うさだのこべやを使用する際はでじこのこべやが必要です)

2000年2月3日発売 **うさだのこべや** CD-ROM1枚 **通販価格3150円**

推奨環境 SMTPおよびPOP3サーバのみ対応
詳しくはご契約されているプロバイダーにお問合せ下さい
メモリ:32MB以上 ハードディスク:30MB以上(フルインストール時60MB)CPU:ペンティアム133Mhz以上 グラフィック:640×480以上・65535色以上サウンド:PCM対応サウンドボード マウス・CD-ROM必須インターネットメールが使える環境

おトクたにょ! 特製マウスパッド 特製レターセット 特製切手型シール 三大ふろく付

CD-ROM2枚組 通販価格6100円

©BROCCOLI

超おすすめ! 年末年始新商品

アクエリアンエイジ

2000年1月29日発売

構築済みデッキ第2弾登場!

各デッキ カード50枚+デッキ説明書入 **通販価格各1600円**

今度の構築済みデッキは前回リリースされなかった2勢力、E G O.とイレイザーのデッキが登場。さらに、自分なりのアレンジが出来て奥深い、ちょっと上のランクのデッキも登場。各デッキに1枚スペシャル仕様のカードが入っています。(スペシャルカードは各々左より**女子高生サイキッカー"藤宮 真由美" ドラグーン・クイーン"ィアーリス" 白魔女"ディーナ・ウィザースプーン"**)

サイキッカーデッキ

ドラグーンデッキ

白魔女デッキ

©BROCCOLI

ブロッコリー・ハイブリッドカードコレクション Di Gi Charat Part.2

デ・ジ・キャラット パート2

絶賛発売中

全部で102種類 1パック7枚入り 1BOX15パック入り **通販価格:5400円**

・豪華プラスチックカード仕様
・スペシャルカードはこのトレカのための描き下ろし

©BROCCOLI

アクエリアンエイジオフィシャルHPで情報をゲット!

大会 Q&A エラッタ等の最新情報は 毎週月・木曜日更新の当ページでチェック! ●http://www.aquarian-age.org/

この広告ページの商品はすべて通販可能です。下記の要領でお申し込み下さい。

通販をご希望の方は、商品名・価格(通販価格は消費税込みの価格です)・数量・合計金額・お客様のお名前(フリガナ)・ご住所・郵便番号・お電話番号・生年月日(西暦で)・性別をご記入の上、送料(一律500円)込み合計金額分の為替を同封して「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリーDP12.24係」までご送付下さい。【発売前の商品を一緒にお申し込みの場合は、商品の発送がまとめて遅れる場合があります。ご了承下さい。トレーディングカードの通販での購入は1BOX単位となります。この広告の有効期限は2000年2月23日です。】

横浜店 OPEN/10:30~20:00 TEL/045 317 4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

長野店 OPEN/11:00~20:00 TEL/026・266・7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)

名古屋店 OPEN/10:30~20:00 (日・祝は18:00まで) TEL/052 957 3303
愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル1・2階

京都店 OPEN/10:00~23:30 TEL/075・255・1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN/10:30~19:30 TEL/06 6630・0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3・8・16

博多店 OPEN/11:00~20:00 (土・日・祝 10:00~20:00) TEL/092・434・6868
福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内

株式会社ブロッコリー●〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1 通信販売係●TEL03-5372-6203(月~金 10:00~12:00/13:00~17:00)

TOPIC トピック

TGS2000はここが違う!!

東京ゲームショウ2000春 開催概要発表会

▲写真は前回「TGS'99秋」のようす。

国内最大級のイベントの詳細が発表!!

春秋恒例のゲームの祭典「東京ゲームショウ2000春」の開催概要が、ついに発表されたぞ!! 以前にお伝えしたとおり、開催日は2000年3月31日〜4月2日（3月31日はビジネスデー）の3日間。会場は前回同様、千葉県・幕張メッセの1〜8ホールを使用だ。現時点で約60メーカー（12月13日現在）が、出展を予定しているぞ。

やはり最大の話題は発売直後のPS2か!?

今回のテーマは、「東京ゲームショウは2000年バージョンへと進化する」。最大の目玉は発売直後のＰＳ２で、新作・話題作の最新情報に加えて、驚きの新発表が飛び出す可能性もある!? また、恒例の「物販ブース」や「キッズコーナー」以外にも、話題の「ネットワークゲームコーナー」を新設。実際にプレイして、その魅力が楽しめるのだ。前売り券は２月上旬から、全国のチケットショップ（欄外参照）で販売される予定。忘れずにチェックしよう!!

東京ゲームショウ2000春
▶ 2000年4月1日・2日（10:00〜17:00）
▶ 千葉県・幕張メッセ
▶ 当日：￥1,200／前売：￥1,000（税込）
※小学生以下は無料・前売り情報は欄外に

CESA大賞は大幅リニューアル

過去３回の開催で、毎年春に発表されていた「ＣＥＳＡ大賞」。１年の総決算ともいえるこの企画が、「より開かれた権威ある賞」を目標に、新たに「日本ゲーム大賞」として開催されることになった。1999年１月１日〜12月31日の１年間に、国内で発売されたゲームソフトの中から、優秀な作品を選考・発表。一般投票に参加したユーザーには、抽選で豪華なプレゼントも用意されている。くわしい開催内容は、次号（132号・１月14日発売）で発表するぞ。

TOPIC トピック

グランプリは『どこいつ』！

第14回マルチメディアグランプリ1999

話題の『どこいつ』が最優秀賞を受賞!!

かわいいポケピたちが大人気の、ポケステ専用ソフト『どこでもいっしょ』。今やポケステの看板タイトルともいえるこの作品が、マルチメディア作品の総合コンテスト「第14回マルチメディアグランプリ1999」で、最高の栄誉である「マルチメディアグランプリ・通商産業大臣賞」に輝いたのだ。『どこいつ』の快進撃は、まだまだ続く!?

▲1999年最大の話題作となった『どこでもいっしょ』。

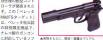
▶圧倒的な人気を受けて、なんとPS本体のパッケージに『どこいつ』が登場!! もう1台欲しくなった人も多いのでは!?

GOODS 新製品

周辺機器も注目だ！

ベレッタM92FSターゲット ―発売中―

ベレッタ社公認の特製ガンコンが登場!!

ホリ電機から、特別仕様の銃型コントローラが発売されたぞ。この「ベレッタM92FSターゲット」は、ベレッタ社公認の特別限定商品で、ナムコ製のガンコンに対応しているソフトはすべてプレイ可能。リアルな外観に加えて、2mのロングケーブルを採用しているので、遊びやすさも抜群なのだ。ナムコの一連のガンコン対応タイトルだけでなく、カプコンの『バイオハザード ガンサバイバー』（１月発売予定）にも最適!! 一味違うこのコントローラで、最高得点をマークしよう!!

▲実物をもとに、質感・重量までリアルに再現しているので、臨場感満点!! 実際に銃を撃っている感覚が楽しめるぞ!!

ベレッタM92FSターゲット
▶ 発売中 ▶ ￥9,800（税別） ▶ ホリ電機

キャンペーン

攻略本を買って豪華賞品をゲットしよう！

DigiCube ホント♥サントラキャンペーン ―1月31日まで―

冬休みはコンビニで充実のゲームライフを！

現在デジキューブでは、コンビニで販売している攻略本とサウンドトラックのキャンペーンを実施中。1月31日までの期間中に、対象商品に付いている応募券を集めて送ると、パソコンなどの豪華賞品が当たるのだ。さっそくコンビニに足を運んで、くわしい内容を確認してみよう。お問い合わせはデジキューブ（TEL:03-3444-5771）まで。

▲『パラサイト・イヴ2』のサントラ（税別￥2,718）。

◀『チョコボスタリオン』の攻略本（税込￥980）。

『FFVIII』のペーパークラフトをチェック！

キャンペーン対象商品の中から、「FFⅧペーパークラフトBOOK」を紹介。サボテンダーをはじめとする人気のガーディアンフォース5体を、ペーパークラフト（紙製のプラモデル）でリアルに3D化。誰でも簡単に作れるぞ!!

▶デジキューブから￥2,500（税別）で発売中。

※２月下旬より、以下の販売窓口にて、入場前売り券の販売を開始する予定です……チケットぴあ（ファミリーマートチェーン）、ＣＮプレイガイド（チケットビューロー、旭屋堂、京成トラベルサービス、東武トラベル、ビッグホリデー、ａｍｐｍ、ミニストップ、セーブオン、プレイガイドチケットカウンター）、ローソンチケット（ローソンチェーン）、ＪＲ東日本（みどりの窓口・びゅうプラザ）、サークルケイ、その他一部のゲームソフト販売店など。

EVENT イベント

TVアニメ化で記念イベントにご招待！

TVアニメ「ブギーポップは笑わない」イベント告知

待望のアニメ化を受けて、初のイベントも開催決定!!

▲アニメ版「ブギーポップ」は、2000年1月からテレビ東京系にて放送予定。

上遠野浩平先生のベストセラー小説「ブギーポップは笑わない」（電撃文庫）が、ついに1月からTVアニメになって登場!! さらにこのアニメ版のイベントが、2月11日（14:00～）に東京・銀座ヤマハホールで開催されることになったのだ。内容は第1回放送分のスクリーン上映と、書き下ろしドラマ（ブギーポップ役：清水香里の朗読）。今回はこのイベントに、電撃各誌合計で200名様の読者をご招待しちゃうぞ!!

応募の心得

希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒102-0081 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番別館4F 株式会社バップ宣伝部「ブギーポップは笑わない」DPS係まで応募しよう。しめ切りは1月30日（消印有効）。お問い合わせは株式会社バップ宣伝部映像（TEL.03-3234-5292）まで。※当選の発表は発送をもってかえさせて頂きます。

はみ出し電撃情報ステーション

●一風変わった「GUNPEY」のキャンペーンが実施中!!……バンダイから好評発売中のPSソフト『GUNPEY』。この作品をアピールする、デリバリーキャンペーンが現在実施中だ。電話で派遣を依頼すれば、セクシーなキャンペーンガールたちがやってきて、昔懐かしい野球拳が楽しめるというこのキャンペーン。新年会などのイベントに彼女たちを呼べば、盛り上がること間違いなし!! お問い合わせはTEL:03-5388-5576まで。

◀先日もキャンペーン第1弾として、新宿2丁目のバーで大活躍!!

●かわいいキョロちゃんのおもちゃが登場!!……人気キャラクター「キョロちゃん」の玩具シリーズに、待望の新製品が登場!! この「おしゃべりキョロちゃん」（￥1,980・税別／タカラ）は、話しかけるとウインクしながら返事をしてくれるかわいいヤツ。手のひらサイズなので、机の上のインテリアにもピッタリなのだ。全国の百貨店や専門店で好評発売中。

●電撃文庫を彩る美少女たちのトレカが登場!!……やのまんから発売されている「電撃文庫TC」に、待望の第2弾が登場。電撃文庫（メディアワークス）の表紙や文中のイラストを、カードで再現したこのシリーズ。今回のテーマは、ズバリ美少女!! 文庫を彩るヒロインたちの艶姿が、全117種類のカードで楽しめるぞ!!（1パック8枚入り／￥380・税別）

ウイニングカップ'99 Autumn 結果発表!!

Winning Post 4

お待たせしました。賞金総額100万円の夢の最強馬決定戦「ウイニングカップ」の最終結果を発表するぞ。前回をはるかに上回る応募者の中、予選を勝ち抜いた精鋭16頭。決勝も全レース、フルゲートによるハナ、ハナ、クビの大激戦が繰り広げられ（写真判定3レース！）、栄えある優勝者が決定した。入賞した人は本当におめでとう。入賞を逃した人は、ぜひ次に期待してほしい。

▲激戦につぐ激戦！ ほとんどがゴール前50mで態勢が入れ替わっていた。実力に加えて、運も大きく影響した。

ドーヴィル 芝1300m 決勝

	馬名	馬齢	オーナー名	賞金
1	ジュエルナンディ	5牝	北川由典（北海道）	10万円
2	ヘイビーコーノ	5牝	甲野正義（愛知県）	5万円
3	カクヤアマノン	5牝	鋼鉄和寿（熊本県）	3万円
4	スターシルヴァ	5牝	桐田誠進（神奈川県）	1万円
5	トリュスタン	5牝	岸力（埼玉県）	1万円

▲最後の混戦からジュェルナンディが抜け出した。

［決勝進出者］ ワールドクラス：山口哲央、ミーチャン：守屋竜一、アキエアラーム：本間顕、ガキマックイーン：PN・ガキイチ、アントニオサリエリ：白石義宗、メガエラ：佐藤泰一、クラブスキャット：小嶋真一、イシノフラワー：伊東健一、バッドカンパニー：富岡卓也、サイレンスサマーズ：高木彰彦、キミノイチバンニ：湯尻聡太

ガルフストリートパーム 芝1600m 決勝

	馬名	馬齢	オーナー名	賞金
1	クィーンルーシア	5牝	横山雄一（滋賀県）	10万円
2	アレス	5牝	永田雄一郎（佐賀県）	5万円
3	セミナリオ	5牝	鈴木慎一郎（東京都）	3万円
4	テスティードリーム	5牝	松井政典（奈良県）	1万円
5	ファイナルノフスト	5牝	金子孝（千葉県）	1万円

▲ゴール寸前で後続が一気に先団を飲み込んだ。

［決勝進出者］ マインクラシック：渡辺政輝、メカストリーム：目加田晃之、マユノイシス：中里真由美、クトゥルー：岡崎早紀、フジタフォーシア：藤田慎二郎、エルシド：土屋雅、ネスソード：立山顯朗、ナオビシャモン：安藤直敬、セカイチャンピオン：浅野尚英、ワンズレイノルズ：池田雄伍、マックススピード：隅田幹治

ナドアルシバ ダート2000m 決勝

	馬名	馬齢	オーナー名	賞金
1	ネバーギブアップ	5牝	柴山益廣（奈良県）	10万円
2	ウォンテッド	5牝	芦田経久（兵庫県）	5万円
3	シークレットソング	6牝	玉井正明（沖縄県）	3万円
4	チャリオット	4牝	大宮雅士（神奈川県）	1万円
5	エルハート	4牝	畑井省吾（兵庫県）	1万円

▲名前どおりのラスト100mからのふんばりがみごと!!

［決勝進出者］ ビックカウンター：直井亨也、ケーワイロッキー：山田和也、ミヤビラグナロク：猪又雅寿、ハルマゲドン：中川雅友、ジーピーバルチック：笹森航之、ヤスグラフ：安井潤、ヴァルキリー：山下大輔、トウショーボーイ：高沢智子、サシオウギライフ：大田晃弘、アルファケンタウリ：濱里義夫、クロスロード：竹中秀昭

ロンシャン 芝2400m 決勝

	馬名	馬齢	オーナー名	賞金
1	サトノエンブレム	5牝	佐藤葉（埼玉県）	10万円
2	テスバスター	5牝	天神林誠司（東京都）	5万円
3	ミンナノメカミサマ	4牝	杉浦辰吾（東京都）	3万円
4	ミラクルマニア	5牝	小島真一（愛知県）	1万円
5	エターナルウインド	4牝	鐘ヶ江聡（佐賀県）	1万円

▲サトノエンブレムのモンジューはりの差し脚が光った。

［決勝進出者］ メクセレスブラスト：原田聡士、ロックエフィシオ：岩野英樹、グランドベスト：西谷憲二、テキロ：岡俊男、ジュンスキー：邑上一磨、リョウカクイーン：寺下俊議、ヒリュウ：小林裕樹、ビクトリア：田中政伸、エルアーカンソー：上田勝人、アーク：石田大、ブレインビゼン：浜崎敏彦

京都 芝3200m 決勝

	馬名	馬齢	オーナー名	賞金
1	ニールセブン	5牝	磯谷禎彦（大阪府）	10万円
2	チーホウ	6牝	松本正則（奈良県）	5万円
3	ゴッドシンザン	5牝	青井洋行（東京都）	3万円
4	ペルソナブライト	5牝	古賀康幸（埼玉県）	1万円
5	ハヤカゼ	5牝	菊地美明（三重県）	1万円

▲淀のターフを制したのは、的場騎乗のニールセブン。

［決勝進出者］ ジョルジュワン：島貫悟、モーニングマリッペ：仲嶋彫洋、ナイトミスター：中谷明史、イーピーテーラー：山村英久、ナガヒササトシ：山口弘美、キングブライアン：野坂直将、マトリックス：高橋真人、フラッシュブーム：金沢勇志、ステファンレヴィン：荒川貴文、アガレス：高松清津、ブルーインパルス：酒井浩

［優勝馬パスワード一覧］ シュエルナンディ：カルロキヤギロジジノヂシビヂノウコモヘネチラシユヘデゴフルグ、クィーンルーシア：ザチヒビヘゲザマナナワブカゴビデザベヨアヤズリズラネムフガシ、ネバーギブアップ：ケジイムヌゾゲビニオノダキゼノバリウビチコルクチブヤレヌニル、サトノエンブレム：メナボゴボデゼトカヤベセナヒザガグザロフオフツセゴアタクマオ、ニールセブン：ハカタメソワグヂモビッデククチエフモオネデルテオヘカビテワメ

サルゲッチュ

高い知能を手に入れて、タイムマシンでさまざまな時代に逃走したサルたちを捕獲していく3D・ACT。アナログスティックを使った、多彩なアクションが楽しめるぞ!!

▼アナログキーでゲット網を操作して、素早くサルを捕獲しよう!!

▲フィールド上を逃げ回るサルたちを、一定の数だけ捕まえればステージクリア。

2000年も「サルゲッチュ」!! がイイネ!!

練り込まれたゲームシステムと、コミカルなノリ。低年齢層を中心に大ヒットを記録している、SCEIのサル捕まえゲー『サルゲッチュ』のグッズが、現在人気爆発中だ。ストラップやぬいぐるみ、ステーショナリーまで、ラインナップは実に多彩。キミもピポサルグッズを身につけて、毎日を楽しく過ごそう!!

どこにでも付けまくるのだ!

ゆかいなサルたちをデザインした、小物商品が大集合!! 何にでも付けられるようなものばかりなので、1つのアイテムを「ゲッチュークッズ」で固めるのもいいかもね。オススメは❻のキーホルダー。下の棒を回すとクネクネ動くのだ!

	名前	価格	発売日	発売元
❶	バナナコインケース	¥880	発売中	ラナ
❷	ジャングルストラップ	¥780		
❸	缶バッジセット（6個入り）	¥980		
❹	バナナ&ピポサルキーホルダー	¥580		
❺	光るアンテナマスコット	¥980		
❻	グラインドキーホルダー	¥680		

ラブリー! なのだ!!

ゲーム中のピポサルたちの魅力を、リアルに再現したぬいぐるみ。抱き心地はもちろん最高!! ダンシングドールはスイッチを押すと、CMの曲に合わせて踊ってくれるぞ。かなり楽しいので、ぜひお試しあれ!

	名前	価格	発売日	発売元
❼	ぬいぐるみ 大/小	写真参照	発売中	ラナ
❽	ダンシングサルゲッチュ	¥2,980		バンダイ

実用的なグッズも続々なのだ!

さらにグッズの定番、ステーショナリー関係も充実しているぞ。下敷きや消しゴム、シールからテープまで、全部ピポサルで統一しよう!!

	名前	価格	発売日	発売元
❾	ぽすとかーどせっと	¥200	発売中	天田印刷加工
❿	らくがきクレヨン 12色	¥400		サンスター文具
⓫	下敷き	¥200		サンスター文具
⓬	定規	¥150		サンスター文具
⓭	とうめいしーる	¥200		天田印刷加工
⓮	しーるちっぷす	¥200		天田印刷加工
⓯	消しゴム	¥100		サンスター文具

ほかにも

テープセット、のり、鉛筆、鉛筆キャップ、連絡帳、色鉛筆、シャープナー（鉛筆削り）などの商品も好評発売中。お店を要チェック!!

Item Data

このページに表示されている商品の価格は、すべて税別。それぞれ全国の量販店やグッズ専門店、玩具専門店などで好評発売中なので、近くのお店で探してみよう!!

Go to Shopping!

大人気のグッズもココならゲット可能！そんなお店をPick Up!

今回のお店 東急ハンズ渋谷店

今回は、生活を彩る雑貨を多数取り扱っている、東急ハンズ渋谷店を紹介しよう。ゲームグッズ関連は、1-Cフロアにある。サルゲッチュのアイテムは、入口にズラリと並んでいて、かなり目立つ感じになっているぞ！ ほかに新宿・池袋・梅田の各店でも、多数の「ゲッチュグッズ」を取り扱っている。

◀SCEIのグッズは、ストラップも人気。

▶1-Cフロアはバラエティグッズが山盛り。

Shop information

●住所：東京都渋谷区宇田川町12-18
（最寄り駅：JR渋谷駅、地下鉄渋谷駅ほか）
●TEL：03-5489-5111
●営業時間：10:00~20:00（※）

SCEI INFORMATION

商品に関するお問い合わせはこちらの番号まで

03-3475-7444

受付時間：10:00~17:30（土日・祝日休業）

※年末年始の営業は、時間が変更になることがあります。

 モデル：片岡 未来／写真：牧田 優一

今回の集計期間 11月22日～12月5日

今回は売り上げランキング1位、読者人気ランキング1位の座を、初登場の『ときめきメモリアル2』（コナミ）が獲得したぞ！

売り上げ TOP20

ときめきメモリアル2

超人気恋愛SLGの第2弾。今作では「幼年期」という新たな要素が加わっている。
■コナミ
■99年11月25日■SLG
■¥6,800■223,920

クロノ・クロス

『トリガー』をプレイすると、ストーリーへの理解が深まり、本作をより楽しめる。
■スクウェア
■99年11月18日■RPG
■¥6,800■204,457

レジェンド オブ ドラグーン

個性的なシステムとスッゴいビジュアルが何かと話題の、ファンタジーRPG。
■SCEI
■99年12月2日■RPG
■¥6,800■197,053

パチスロ アルゼ王国2

「HANABI」などの、人気機種ばかりを搭載した、パチスロシミュレーター。
■アルゼ
■99年11月25日■SLG
■¥5,800■152,474

DDR 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1

超人気リズムゲーム『DDR 2nd ReMIX』のアペンドディスク。『BM』収録曲もアリ。
■コナミ
■99年11月25日■ETC
■¥2,800■92,605

順位	タイトル	データ
6	グローランサー	■アトラス／99年11月25日／RPG／72,736
7	メダロットR	■イマジニア／99年11月25日／RPG／67,575
8	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	■コナミ／99年8月26日／ETC／65,237
9	どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	■SCEI／99年12月2日／ETC／35,250 ＊限定版
10	ダービースタリオン99	■アスキー／9月30日／SLG／33,007
11	実況Jリーグ 1999パーフェクトストライカー	■コナミ／99年12月2日／SPG／31,109
12	クロノ・トリガー	■スクウェア／99年11月2日／RPG／30,981
13	大航海時代～ポルトエシュタード～初回限定版	■コーエー／99年12月2日／S・RPG／29,028
14	真・魔装機神 PANZER WARFARE	■バンプレスト／99年11月25日／S・RPG／27,722
15	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	■コナミ／99年9月2日／SPG／26,667
16	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア／99年11月25日／RPG／26,162
17	DX人生ゲームIII	■タカラ／99年12月2日／TBL／24,173
18	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	■データイースト／99年11月25日／AVG／23,455
19	どこでもいっしょ	■SCEI／99年7月22日／ETC／23,417
20	パックマンワールド 20th アニバーサリー	■ナムコ／99年11月2日／ACT／22,614

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ
1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	■エニックス／冬予定／RPG／74,816
2	テイルズ オブ エターニア	■ナムコ／2000年予定／RPG／36,903
3	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト／2月24日／S・RPG／34,375
4	バイオハザード ガンサバイバー	■カプコン／1月予定／STG／32,859
5	ポポロクロイス物語II	■SCEI／2月予定／RPG／31,342
6	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	■バンダイ／2月予定／SLG／26,792
7	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	■SCEI／1月27日／ETC／21,423
8	カードキャプターさくら クロウカードマジック ※限定版含む	■アリカ／1月27日／PZG／18,872
9	スターオーシャン3（仮）	■エニックス／発売日未定／RPG／14,282
10	ルナ・ウィング 時を越えた聖戦	■翔泳社／2月24日／S・RPG／12,752
11	鉄拳 TAG TOURNAMENT（仮）	■ナムコ／3月4日／FTG／12,241
12	あいたくて…～your smiles in my heart～	■コナミ／春予定／SLG／11,221
13	サモンナイト	■バンプレスト／1月6日／S・RPG／10,711
14	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	■カプコン／発売日未定／RPG／10,201
15	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST（仮）	■パイオニアLDC／春予定／AVG／9,691
16	アンジェリーク トロワ	■コーエー／3月予定／SLG／8,161
17	夏色剣術小町	■NECインターチャネル／3月予定／SLG／7,651
18	幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure	■翔泳社／1月27日／AVG／7,141
19	グランツーリスモ2000（仮）	■SCEI／春予定／RCG／6,631
20	リッジレーサーV	■ナムコ／3月4日／RCG／6,121

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ
1	ときめきメモリアル2	■コナミ／99年11月25日／SLG／34,881
2	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／99年2月11日／RPG／29,320
3	To Heart	■アクアプラス／99年3月25日／AVG／20,402
4	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／19,892
5	幻想水滸伝II	■コナミ／98年12月17日／RPG／17,852
6	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／17,342
7	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／16,322
8	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／99年9月2日／RPG／12,752
9	バイオハザード3 ラストエスケープ	■カプコン／99年9月22日／A・AVG／12,241
10	アークザラッドIII	■SCEI／99年10月28日／RPG／10,711
11	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／9,691
12	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／8,671
13	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エースエンタテインメント／98年6月18日／AVG／8,161
14	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／7,651
15	ペルソナ2 罪	■アトラス／99年6月24日／RPG／7,141
16	クロノ・クロス	■スクウェア／99年11月18日／RPG／6,631
17	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／6,121
18	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	■チュンソフト・エニックス／99年9月15日／RPG／5,611
19	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／5,101
20	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／4,591

ランキングトピック

集計期間外に発売されたソフトなので、残念ながら売り上げランキングにはまだ入っていないけれど、『グランツーリスモ2』はやはりどのショップでも人気の様子。【12月15日調べ】

ショップ①▶どろんこかば（神奈川県）店長：柳川幸仁さん

『遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶』（コナミ）がとにかく売れてます。買っていくのは、小中高生の方が圧倒的に多いですね。また、『グランツーリスモ2』（SCEI）も予想通りの人気で、発売初日に完売してしまいました。この2本は、ともに男性からの支持を得ていました。その一方で、カップルに人気だったのが『ビブリボン』（SCEI）です。お店でパッケージを見て、そのかわいらしさにひかれた方が多かったようです。今後発売されるソフトでは『ドラゴンクエストVII』（エニックス）などに期待しています。

ショップ②▶多田金 SEPT PATIO店（新潟県）店長：小田進さん

男の子には『グランツーリスモ2』、女の子には『ポケ単』（SCEI）『ポケラー』（アトラス）などのポケステ対応ソフトが人気があります。今後発売されるものでは『ヴァルキリープロファイル』（エニックス）や『ドラゴンクエストVII』などに期待しています。ただ、当店はゲームだけではなく、DVDソフトなどの音楽、映像ソフト全般を扱っているので、今はPS2を楽しみにする気持ちが強いというのが正直なところです。DVDソフトは女性の人気が高いのですが、このことを考えても、PS2が開拓していく新たなマーケットは楽しみですね。

■127号、129号のランキングページの売り上げTOP20、「ダービースタリオン99」の欄に「ウイニングポスト4」の写真が入っているという間違いがありました。ここにお詫び申し上げます。

データ提供協力：ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。タイトルの文字が緑色のものは、PS2タイトルです。

壮絶の果てにあるものは…。

本格時代劇アクションアドベンチャー

◆好評発売中!!◆価格5,800円(税別)

オリジナル リバーシブル ポスターカレンダー
初回購入者全員にオリジナルポスターカレンダー(リバーシブル仕様)をさし上げます。

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.132は1月14日(金)発売!!

2000年も電撃はやります！『GT2』『パラサイト・イヴ2』『ときめき2』『クロノ・クロス』『サモンナイト』の攻略はもちろん、『ドラクエVII』『ポポロII』の最新情報、PS2ソフト特集などなど盛りだくさんです!!

COMING SOON!

ベイグラント ストーリー／レジェンド オブ ドラグーン／ヴァルキリープロファイル／ブレス オブ ファイアIV／グローランサー／聖戦士ダンバイン／チェイス・ザ・エクスプレス／幻想のアルテミス ほか

まんが／岩瀬さとみ

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
作画／土器手司
©創通エージェンシー サンライズ©BANDAI 1999
デザイン／グ・パモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

ぽけかの 公式攻略ガイド 由美・静香・史緒 おともだちぶっく

3人の女の子のイベント一覧、大きく見せるビジュアルの数々、付録の2000年プレミアカレンダーと、『ぽけかの』の魅力をいっぱいに詰め込んだファン必携の1冊！

好評発売中 定価：1,400円+税

©1999 DATAM POLYSTAR/SUCCESS/ぽけかのプロジェクト

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売！

電撃PlayStation D28

2000年第1回目となるD28は、『GT2』超攻略＆大募集企画のお年玉で勝負だ!! もちろん、CD-ROMも大充実！ 『幻想のアルテミス』の体験版、『ポポロII』『バイオハザード ガンサバイバー』のムービーも!!

▶▶▶次号D28は 1月15日(土)発売!!

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.131

2000年1月14日発行 第6巻 第1号 通巻127号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写　植 スタジオ・サン
■D T P ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters

〒101 8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります

PlayStation
Dreamcast
その日、僕らは仲間になった。
はじめから、みんな仲がよかったわけじゃない。
むしろ、距離を置いてたくらいだった。
時間は流れ、やがて多くの思いと言葉が重なっていく。
ある日ふと気づくと、距離は信頼に変わってた。
悠久幻想曲3
Perpetual Blue
パーペチュアルブルー
束ねた心が、未来を変える。
好評発売中!
プレイステーション版：希望小売価格5,800円（税別）
ドリームキャスト版：希望小売価格6,800円（税別）
ポイントキャンペーン
「悠久幻想曲」関連商品（ゲームソフト・書籍・CD等）についている点数を10点集めて下記までお送りください。抽選で3,000名様に「パーペチュアルブルー moo描き下ろしテレカ」を差し上げます。
応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み〆切りは2月28日消印有効です。
（なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。）
送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス ソフト事業部 「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行
悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド 2000年1月15日発売予定 予価：本体950円+税
悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー ① 2000年1月25日発売予定 予価：本体550円+税
悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：A 2000年1月11日発売予定 予価：本体680円+税
悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：B 2000年2月発売予定 予価：本体680円+税
Dセレクション 悠久幻想曲 ビジュアルブック（仮） 2000年2月29日発売予定 定価未定
CD
悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース 好評発売中 ¥2,310（税込）
悠久コレクション 4Colors 好評発売中 ¥1,890（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blue サウンドトラック 好評発売中 ¥2,940（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blue ドラマCD 2000年1月19日発売予定 ¥2,940（税込）
（発売 ポニーキャニオン・サイトロンレーベル）
ラジオドラマ化決定！
子安・氷上のゲムドラナイト
現在放送中！
毎週日曜日
TBS 24:30〜25:00
HBC 25:00〜25:30
MBS 24:00〜24:30
RKB 24:40〜25:10
MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Starlight Marry／Media Works Inc
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
1	22日	スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	155
2	22日	PANZER FRONT	アスキー	¥6800／SLG	
3	22日	ザ・心理ゲーム5	ヴィジット	¥1500／ETC	
4	22日	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	¥5800／FTG	164
5	22日	ヴァルキリープロファイル	エニックス	¥6800／RPG	112,154
6	22日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800／RPG	112,154
7	22日	STREET FIGHTER EX2 PLUS	カプコン／アリカ	¥5800／FTG	72
8	22日	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
9	22日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	¥2800／ETC	
10	22日	SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	サクセス	¥1500／RCG	
11	22日	SuperLite 1500シリーズ UNO	サクセス	¥1500／TBL	
12	22日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500／SLG	
13	22日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500／SLG	
14	22日	SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく ハンター	サクセス	¥1500／TBL	
15	22日	必殺パチンコステーションnow2～やったぜ一発 ツモツモ天国～	サンソフト	¥2800／SLG	
16	22日	LOVE GAMES わいわいテニス2	サンソフト	¥4800／SPG	
17	22日	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800／SLG	
18	22日	チョコボコレクション	スクウェア	¥7800／ETC	155,203
19	22日	チョコボスタリオン	スクウェア	¥4800／SLG	155,200
20	22日	X![sái] JUMBO	SCEI	¥4800／PZG	131,201
21	22日	TALL∞(トール・アンリミテッド)	テクノソレイユ	¥3800／PZG	155
22	22日	Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ	テクモ	¥5800／SPG	
23	22日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800／TBL	
24	22日	ナイナイの迷探偵	ナムコ	¥5800／AVG	204
25	22日	パーラー！プロ・ジュニアVol.4	日本テレネット	¥2900／SLG	
26	22日	デジャンセレクトVol.1 クロス ロマンス～恋と麻雀と花札と～	日本物産	¥2800／TBL	
27	22日	COUNTDOWN VAMPIRES カウントダウンヴァンパイヤーズ	バンダイ	¥6800／AVG	155,202
28	22日	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	¥5800／AVG	
29	22日	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000／S・RPG	
30	22日	みちのく秘湯恋物語 Kai	フォグ	¥3800／AVG	
31	22日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800／SLG	155
32	22日	GLOCAL HEXCITE(グローカル ヘキサイト)	ローカス	¥3800／PZG	
33	25日	実況パワフルプロ野球99決定版	コナミ	¥5800／SPG	
34	25日	牧場経営的ボードゲーム うまぷり	コナミ	¥4800／TBL	155,196

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
35	冬	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800／RPG	82
36	冬	デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	

●2000年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
37	6日	ARTDINK BEST CHOICE Carnage Heart	アートディンク	¥2800／SLG	
38	6日	ARTDINK BEST CHOICE [illegible]	アートディンク	¥2800／SLG	
39	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・ファミレス	アートディンク	¥2800／SLG	
40	6日	ARTDINK BEST CHOICE トミノ君をとめないで。	アートディンク	¥2800／ACT	
41	6日	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn III	アートディンク	¥2800／RPG	
42	6日	Race the Best Vol.1 大阪湾岸バトル	エム・ティ・オ	¥2800／RCG	
43	6日	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800／AVG	155,218
44	6日	ソーバス -2-3～DESTINY！運命を変える者～	ジャレコ	¥5800／A・RPG	203
45	6日	リボルト	タイトー	¥5800／RCG	205
46	6日	サモンナイト	バンプレスト	¥5800予定／S・RPG	34
47	6日	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥2000予定／S・RPG	
48	6日	甲子園V(廉価版)	魔法	¥2800／SLG	
49	6日	DIRT CHAMPモトクロスNo.1	メディアリング	¥5800／RCG	203
50	13日	峠MAX G	アトラス	¥5800予定／RCG	156
51	13日	今夜も千両(ドル)箱!! 2000	イースリースタッフ	¥5800／SLG	
52	13日	Hyper Value2800シリーズ 花札	コナミ	¥2800／TBL	156
53	13日	Hyper Value2800シリーズ 麻雀	コナミ	¥2800／TBL	156
54	13日	Pocketじまん	SCEI	¥3800／ETC	131,156,208
55	13日	HEIWA Parlor！PRO ルパン三世Special	三井物産 日本テレネット	¥5200／SLG	
56	13日	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定／SLG	156
57	13日	MYCOM BEST 最強東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥2800／TBL	
58	20日	マル安シリーズ① 海腹川背・旬～セカンドエディション	エクシング エンタテイメント	¥3800／ACT	
59	20日	マル安シリーズ② 皇龍三國演義	エクシング・エンタテイメント	¥2800／SLG	
60	20日	BEAT PLANET MUSIC	SCEI	¥5800予定／ETC	131
61	20日	レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	¥5800／STG	
62	20日	VAP THANKS 1800 マンカラ祭 パーティー PARTY SELECTION	バップ	¥1800／ETC	
63	20日	PANDORA MAX SERIES Vol.2 死霊の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980／AVG	
64	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック	アルカ	¥4800予定／PZG	205
65	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック 限定版	アルカ	¥7980予定／PZG	205
66	27日	[illegible] DOMINATED MIND	SNK	¥2800／FTG	
67	27日	NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980／SLG	
68	27日	That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800／SLG	203
69	27日	NBA パワーダンカーズ5	コナミ	¥5800／SPG	
70	27日	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～	コナミ	¥2800／ETC	
71	27日	SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルII	サクセス	¥1500／PZG	
72	27日	SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500／PZG	
73	27日	SuperLite 1500シリーズ 数独II	サクセス	¥1500／PZG	
74	27日	SuperLite 1500シリーズ ナンクロII	サクセス	¥1500／PZG	
75	27日	Tony Hawk's PRO SKATER	サクセス	¥5800／SPG	
76	27日	必殺パチンコステーションnow3～妖怪演芸～	サンソフト	¥2800／SLG	
77	27日	THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／SLG	
78	27日	私立の [illegible] Actress School Mystery Adventure	翔泳社	¥6800／AVG	
79	27日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800／RCG	
80	27日	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCE	¥1800／ETC	131,206
81	27日	CHASE THE EXPRESS チェイス ザ エクスプレス	SCE	¥5800／AVG	44,131
82	27日	CHAOS BREAK -Episode from CHAOS HEAT-	タイトー	¥5800／A・AVG	
83	27日	電車でGO！名古屋鉄道編	タイトー	¥5800／SLG	
84	27日	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800／ETC	
85	27日	着信メロディだもん volume 2	ピング	¥1980／ETC	
86	27日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	
87	1月	バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	¥5800／STG	
88	1月	20世紀ストライカー烈伝	ダズ	¥5800予定／SPG	
89	1月	FISH EYES II	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800／SPG	

●2000年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
90	3日	COOL BOARDERS 4	ウエップシステム	¥5800予定／SPG	
91	3日	G I JOCKEY 2000	コーエー	¥5800／ACT	
92	3日	OPTION チューニングカーバトル2(廉価版)	ジャレコ	¥2800／RCG	
93	3日	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800／SLG	203
94	3日	アディのおくりもの	SCEI	¥5800／PZG	131,203
95	3日	ブロックくずし2	タムソフト	¥2000／ACT	
96	3日	HEIWA Parlor！PRO ウエスタンスペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
97	3日	クレイジークライマー2000	日本物産	¥3980／ACT	
98	4日	パーフェクトフィッシング 磯釣り	セタ	¥5800／SPG	
99	4日	パーフェクトフィッシング バス釣り	セタ	¥5800／SPG	
100	10日	ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	¥2800／ETC	205
101	10日	ベイグラントストーリー	スクウェア	¥6800／AVG	
102	10日	ワイルドロイド9	SCEI	¥5800／ACT	40,131
103	17日	おやじの時間～ねえちゃん、[illegible]	ウィンド	¥2800／SPG	
104	17日	おやじの時間～ねえちゃん、[illegible]	ウィンド	¥2800／TBL	
105	17日	おやじの時間～ねえちゃん、麻雀で勝負や～	ヴィジット	¥2800／TBL	
106	17日	NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800／SPG	
107	17日	Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800／ACT	
108	17日	ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～	テイチク	¥5800予定／SLG	
109	17日	キャロム・プレーヤー 2000	テクモ	¥5800予定／RCG	
110	17日	VAP THANKS 1800 王宮の秘宝 テンション	バップ	¥1800／RPG	
111	17日	VAP THANKS 1800 古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥1800／TBL	
112	17日	アジト3	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
113	17日	森田和郎の麻雀	悠紀エンタープライズ	¥1500／TBL	
114	24日	ヴィレガント	アスキー	¥5800／STG	
115	24日	K-1王者になろう！	エクシング エンタテイメント	¥5800／SLG	
116	24日	READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	¥4800／SPG	
117	24日	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
118	24日	ギターフリークス APPEND 2nd MIX(仮)	コナミ	¥2800／ETC	
119	24日	華闘虎牌学園～どきどき編～	ジ・ウイング	¥2800予定／TBL	
120	24日	ヴィジランテ8 セカンドバトル	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／RCG	
121	24日	ルナ ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800／S・RPG	
122	24日	FOUR フォ	タオヒューマンシステムズ	¥2500予定／PZG	205
123	24日	SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬	D3パブリッシャー	¥1500／RCG	
124	24日	SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THE [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
125	24日	SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
126	24日	プロ野球監督になろう！	バンダイ	¥6800予定／SLG	
127	24日	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定／S・RPG	
128	24日	着信メロディだもん volume 3	ピング	¥1980／ETC	
129	24日	[illegible]	ファミリーコミュニケーションズ	¥5800／SLG	
130	24日	本格派DE1300円 アクションパズル [illegible]	ヘクト	¥1300／PZG	
131	24日	本格派DE1300円 [illegible]	ヘクト	¥1300／SPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A-RPG●アクションロールプレイング　SRPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A-AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

132	24日	ザ・ブロック野郎ーモノクロームル スーパースターダスト2 フライングモモンガー	メディアエンターテイメント	¥5800 SLG	
133	2月	眠ル繭	アスミック エース エンタテインメント	¥5800／RPG	
134	2月	格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800 ETC	
135	2月	THRASHER SK8(スラッシャーSK8)	ウエップシステム	¥4800予定／SPG	205
136	2月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
137	2月	OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
138	2月	007 Tomorrow Never Dies	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800／ACT	
139	2月	NBA Live 2000	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800／SPG	
140	2月	ガイアマスター 神々のボードゲーム	カプコン	¥4800／TBL	
141	2月	アワーグラデュエーション～麻雀でポン！花札でコイ！～	キッド	¥4800／TBL	
142	2月	ガントレス	スターフィッシュ	¥7800／SLG	203
143	2月	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEI	¥6800予定／RPG	90
144	2月	ワイプアウト3	SCEI	¥5800 RCG	199
145	2月	ジェットでGO！	タイトー	¥5800／SLG	
146	2月	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800／S・RPG	
147	2月	戦略師団ートラ！トラ！トラ！陸戦編ー	ダズ	¥5800予定／SLG	
148	2月	日本プロ麻雀連盟公認 THE プロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
149	2月	パーラー・プロ ジュニアVol.5	日本テレネット	¥2900 SLG	
150	2月	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	210
151	2月	LATTICE－200EC7－	メーサイト	¥5800予定 STG	

●2000年3月発売予定のソフト

152	9日	DRIVER	スパイク	¥6800／ACT	203
153	16日	PANDORA MAX SERIES vol.3 [illegible]	パンドラボックス	¥1980 RPG	
154	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥4800 ACT	
155	23日	ザ 心理ゲーム6	ヴィシット	¥1500 ETC	
156	23日	[illegible]3	[illegible]	¥4980 TBL	
157	30日	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800 SLG	
158	30日	EVE ZERO	ネットビレッジ	¥6800／AVG	
159	30日	EVE ZERO 限定版	ネットビレッジ	¥9800 AVG	
160	3月	ハメランディング2	アスキー	¥6800 SPG	
161	3月	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
162	3月	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800予定 SLG	220
163	3月	絆という名のペンダント with TOY BOX	NECインターチャネル	¥6800予定 AVG	
164	3月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定 SLG	
165	3月	テーマパークワールド	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800 SLG	
166	3月	FIFA2000 [illegible] サッカー	[illegible]	未定 SPG	
167	3月	infinity(インフィニティ)	キッド	未定 AVG	
168	3月	アンジェリーク トロワ	コーエー	¥6800予定／SLG	
169	3月	遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	¥6800／AVG	38
170	3月	決めろ!!ヒーロー学園ー英雄に真実なし!ー	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
171	3月	キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
172	3月	華闘虎龍学園～むねきゅん編～	J ウイング	¥2800予定／TBL	
173	3月	RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5800 STG	205
174	3月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	
175	3月	ワーネバ アイランド	シルバーヒルソフト	未定 SLG	

●2000年4月以降発売予定のソフト

176	4月	チェス2000	アンバランス	¥6800 TBL	
177	4月	華闘虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J ウイング	¥2800予定 TBL	
178	4月	[illegible]	[illegible]	¥5800 AVG	
179	4月	世界の紋章	バンダイビジュアル	未定 SLG	
180	4月	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch ～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980／AVG	
181	5月	PANDORA MAX SERIES vol.5 [illegible]の瞳	パンドラボックス	¥1980 AVG	
182	春	閉鎖病院	ヴィジット	未定／ETC	
183	春	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
183	春	あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800 SLG	
184	春	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
185	春	スパイロ2(仮)	SCEI	未定／ACT	
186	春	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
187	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
188	春	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
189	春	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
190	春	戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	205
191	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
192	春	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
193	春	パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	
194	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
195	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
196	春	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
197	春	キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
198	6月	PANDORA MAX SERIES vol.6 闇の巻 やみのさなぎ	パンドラボックス	¥1980 AVG	
199	夏	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5800／SLG	
200	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定 AVG	
201	夏	Lowrider Hop＆Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
202	夏	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
203	2000年	四人打ちイカサマ麻雀 イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	未定 TBL	
204	2000年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800 RPG	
205	2000年	エムブレムサーガ	アスキー	¥6800／S・RPG	
206	2000年	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	¥6800 RPG	
207	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting stories	NECインターチャネル	未定 SLG	
208	2000年	カムライ -神来-	ナムコ	未定／RPG	
209	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	88
210	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800 SLG	
211	2000年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800 AVG	
212	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800 STG	

●発売日未定のソフト

213	未定	RPGツクール4	アスキー	未定 ETC	
214	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定 AVG	
215	未定	ぼのぼのど	アミューズ	¥4800 TBL	
216	未定	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800 SLG	
217	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定／S・RPG	26
218	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
219	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
220	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
221	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
222	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
223	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
224	未定	ストライダー飛竜1＆2	カプコン	未定 ACT	30
225	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定 RPG	42
226	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
227	未定	ロックマンDASH2－エピソード2 大いなる遺産－	カプコン	未定 A・RPG	198
228	未定	SD飛龍の拳～エピソード1 樂級の書～	カルチャーブレーン	¥2800 FTG	
229	未定	シェンザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定 RPG	
230	未定	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980／FTG	
231	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定 ACT	
232	未定	飛龍の拳「Z i o v」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
233	未定	本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
234	未定	ARKS1000～目指せ 究極の召喚士～(仮)	クンノインベンション	未定 AVG	
235	未定	エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	
236	未定	実況GOLF(仮)	コナミ	未定／SPG	
237	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
238	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
239	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
240	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
241	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定／ACT	205
242	未定	バーチャルリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	未定／ETC	
243	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
244	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
245	未定	汽車でGO！	タイトー	¥5800予定／SLG	
246	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
247	未定	Q極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定／PZG	
248	未定	爆弾小僧 スクープ ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
249	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定 SPG	
250	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
251	未定	Pu's GROOVE	日本シスコン	¥4800 PZG	
252	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
253	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
254	未定	PARTS DIK	バンプレスト	¥5800 ACT	
255	未定	エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定 RPG	
256	未定	ボクシング(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SPG	
257	未定	オーガリアン～亜人伝	ビジュアルアーツ	未定 RPG	
258	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定 ACT	
259	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
260	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定 AVG	
261	未定	ぱいるあっぷまーち	プロシードユー	¥5800 SLG	

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

262	4日	A列車で行こう6	アートディンク	未定 SLG	128
263	4日	スカイサーファー	アイディアファクトリー	未定 SPG	130
264	4日	撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定 SPG	
265	4日	アメリカン・アーケード	アストロール	未定 TBL	
266	4日	決戦	コーエー	未定 SLG	130
267	4日	実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	未定 SPG	
268	4日	ドラムマニア(仮)	コナミ	未定 ETC	
269	4日	ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	未定 TBL	
270	4日	EXビリヤード	タカラ	未定 TBL	128
271	4日	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800 SPG	
272	4日	鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)	ナムコ	未定 FTG	130
273	4日	リッジレーサーV	ナムコ	未定／RCG	
274	4日	ETERNAL RING	フロム ソフトウェア	未定 RPG	129
275	3月	XFIRE－クロスファイア	[illegible]	未定 ACT	130

●2000年春発売予定のソフト

276	春	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定 TBL	
277	春	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定 TBL	

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
278	春	AI麻雀2001（仮）	アイフォー	未定／TBL	
279	春	Primal Image(プライマル イメージ)	アトラス	未定／ETC	
280	春	WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
281	春	永世名人Ⅳ	[illegible]	未定／TBL	
282	春	グラディウスⅢ&Ⅳ	コナミ	未定／STG	
283	春	実況パワフルプロ野球7（仮）	コナミ	未定／SPG	
284	春	麻雀やろうぜ2（仮）	コナミ	未定／TBL	
285	春	IQ REMIX（仮）	SCE	未定／PZG	
286	春	グランツーリスモ2000（仮）	SCE	¥5800予定／RCG	
287	春	電線（仮）	SCE	未定／ACT	
288	春	FANTAVISION（仮）	SCE	未定／ACT	
289	春	ボクと魔王（仮）	SCE	未定／RPG	
290	春	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	

●2000年夏以降発売予定のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
291	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	129
292	8月	マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	129
293	夏	鬼武者（仮）	カプコン	未定／未定	128
294	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
295	夏	SPLASH DIVE	SCE	未定／ACT	
296	夏	UNiSON（仮）	テクモ	未定／ACT	
297	夏	グラップラー刃牙（仮）	トミー	未定／FTG	
298	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	129
299	夏	東大将棋 四間飛車道場（仮）	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
300	10月	マジカルスポーツ キラーバス2	魔法	未定／SPG	129
301	秋	チューニングカーレースゲーム（仮）	エム・ティー・オー	未定／RCG	
302	秋	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
303	冬	ダーククラウト（仮）	SCE	未定／RPG	
304	冬	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	SCE	未定／RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
305	未定	花と太陽と雨と（仮）	アスキー	未定／A・AVG	
306	未定	パニック サーフィン（仮）	アスキー	未定／SPG	
307	未定	サイドワインダーMAX（仮）	アスミック エース エンタテインメント	未定／STG	
308	未定	プロ麻雀 極 NEXT（仮）	アテナ	未定／TBL	
309	未定	3D リアル ドライブ（仮）	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
310	未定	聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定／未定	
311	未定	新COOL BOARDERS（仮）	ウエップシステム	未定／SPG	
312	未定	ファイティングイリュージョンK-1グランプリ（仮）	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
313	未定	峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
314	未定	エキゾチカ（仮）	エニックス	未定／A・RPG	
315	未定	スターオーシャン3（仮）	エニックス	未定／RPG	
316	未定	バストアムーブ3（仮）	エニックス	未定／ETC	
317	未定	BBD2000（仮）	エニックス	未定／SLG	
318	未定	Fighting QTs（仮）	エニックス	未定／ETC	
319	未定	ØSTORY（ラブストーリー）	エニックス	未定／AVG	128
320	未定	Fly HiGH（仮）	ガスト	未定／RCG	
321	未定	バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
322	未定	EX3 THE STREET FIGHTER（仮）	カプコン/アリカ	未定／FTG	
323	未定	玉繭物語2（仮）	元気	未定／RPG	
324	未定	真・三國無双（仮）	コーエー	未定／ACT	
325	未定	ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	未定／S・RPG	
326	未定	麻雀大会Ⅲ（仮）	コーエー	未定／TBL	
327	未定	ライゼリート（仮）	コナミ	未定／未定	
328	未定	上海Ⅴ（仮）	サンソフト	未定／PZG	
329	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
330	未定	バウンサー（仮）	スクウェア	未定／ACT	
331	未定	WRC（仮）	スパイク	未定／RCG	
332	未定	ハイパーツアー	スノーディ	未定／ACT	
333	未定	井出洋介の麻雀家族2（仮）	セタ	未定／TBL	
334	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
335	未定	L' Arc～en～Ciel（仮）	SME	未定／ETC	
336	未定	立体忍者活劇 天誅2（仮）	SME	未定／ACT	
337	未定	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	
338	未定	電車でGO！シリーズ（仮）	タイトー	未定／SLG	
339	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
340	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
341	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
342	未定	チョロQ HG（仮）	タカラ	未定／RCG	
343	未定	レイクマスターズEX（仮）	ダズ	未定／SPG	
344	未定	Kunai（仮）	テクモ	未定／ACT	
345	未定	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝（仮）	ナグザット	未定／TBL	
346	未定	500GP（仮）	ナムコ	未定／RCG	
347	未定	BLOODY ROAR 3（仮）	ハドソン	未定／FTG	
348	未定	BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
349	未定	機動戦士ガンダム（仮）	バンダイ	未定／ACT	
350	未定	パイロットになろう！2（仮）	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SLG	
351	未定	F－1（仮）	ビデオシステム	未定／RCG	
352	未定	爆流2（仮）	フジミック	未定／SPG	
353	未定	森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	
354	未定	ワールドネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	未定／SLG	
355	未定	FX パイロット（仮）	ローカス	未定／STG	
356	未定	ソウルサーフィン（仮）	蛍	未定／ACT	

■好評発売中

パックマンワールド 20thアニバーサリー **完全攻略ガイド** 定価：950円＋税

ハイスクール・オブ・ブリッツ 公式攻略ガイド 定価：1,400円＋税

真・魔装機神 PANZER WARFARE **完全攻略ガイド** 定価：950円＋税

ククロセアトロ～悠久の瞳～ **公式攻略ガイド** 定価：1,200円＋税

蒼魔灯 公式攻略ガイド 定価：950円＋税

ルナティックドーン オデッセイ 公式攻略ガイド 定価：1,200円＋税

爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～ **公式攻略ガイド** 定価：950円＋税

ゲートキーパーズ 公式攻略ガイド 定価：950円＋税

グローランサー 公式攻略ガイド 定価：1,200円＋税

ぽけかの 公式攻略ガイド 定価：1,400円＋税

■2000年1月発売予定

悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド
15日発売予定 定価：950円＋税

パラサイト・イヴ2 ファイナルデータ
15日発売予定 定価：1,200円＋税

■2000年2月発売予定

チェイス・ザ・エクスプレス 公式攻略ガイド
3日発売予定 価格未定

ポポロクロイス物語Ⅱ 公式ファンブック
3日発売予定 予価：1,200円＋税

ヴァルキリープロファイル 攻略ガイド(仮)
10日発売予定 予価：950円＋税

機動戦士ガンダム ギレンの野望**～ジオンの系譜～出撃戦略ガイド**
2月発売予定 価格未定

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

PlayStation the Best
SDガンダムGGENERATION ザ・ベスト
全ガンダムストーリーから思い出深いシナリオを42話もベストチョイス。470体のユニットと160名のキャラクターが登場!!
発売中!
標準価格:¥2,800
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999

PlayStation the Best
仮面ライダー ザ・ベスト
当時のTVさながらの演出や懐かしのテーマ曲、ライダーカード等徹底したコダワリを持って「仮面ライダー」を完全再現!!
発売中!
標準価格:¥2,800
©石森プロ・東映
©BANDAI 1999

PlayStation the Best
名探偵コナン ザ・ベスト
ふたつの謎にコナンが挑む。「本格推理アドベンチャー」と「痛快冒険アドベンチャー」の豪華二本立てのシナリオを収録。真犯人は?
発売中!
標準価格:¥2,800
©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996
©BANDAI 1999

PlayStation
GUNPEY(グンペイ)
つなげて消すのがグンペイだ!ワンダースワンで大人気の「GUNPEY」がついにPS版で登場!!トコトン、ハマります。
発売中!
標準価格(予価):¥3,800
©BANDAI 1999

○Windows対応 無料お試し版ダウンロード開始
99年11月20日よりグンペイホームページにて
URL/http://www.bandai.co.jp/gunpey
○グンペイ・チャンピオンシップ開催(2000年3月予定)
(ご注意)お試し版グンペイはWindows98/95でご利用いただけます。
ダウンロードを行うための機器および通信費等は、ご利用者の負担となります。
●Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。

PlayStation
デジモンワールドデジタルカードバトル
あの「デジモンワールド」が、カードゲームになって甦る!戦略性が高くてリアルな演出が魅力の新感覚ゲーム誕生!
発売中!
標準価格(予価):¥5,800
©本郷あきよし・東映アニメーション
©BANDAI 1999

デジモン予約キャンペーン実施中
○予約すると、特製「グレイモンカード」をプレゼント。受け渡しは、商品購入時になります。
○初回生産分の商品には、特製「メタルグレイモンカード」が入っているぞ!

PlayStation
機動戦士ガンダム ギレンの野望ジオンの系譜
ジオン軍、もしくは連邦軍の陣営を指揮し、勝利へと導く戦略級シミュレーション。(Gゼロにこのソフトの先行映像が収録されています。)
2月発売予定
標準価格(予価):¥6,800
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000

応募者全員プレゼントキャンペーン
PS「SDガンダムGGENERATION-0」のオビに付いている応募券とPS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」のオビに付いている応募券を2枚1組みとし、応募者全員にリバーシブルホログラムメタルプレートをプレゼント!また、応募者の中から抽選でギレン総帥の胸像をプレゼント!詳しくはバンダイホームページや店頭チラシ、もしくはPS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」内の取扱い説明書にて。

ギレン総帥胸像(黒メタリックみがき仕上げ)　リバーシブルホログラムメタルプレート

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス! バンダイホームページアドレス http://www.bandai.co.jp/

髑が蠢く。

THE FINAL HORROR
VAMPIRES COUNTDOWN
カウントダウンヴァンパイヤーズ

バトルレスキューシステム
次々と襲いかかるヴァンパイア軍団!とはいえ元は人間が変貌した姿。殺さずに何人レスキューできるかがゲームの鍵を握る!救った数により想像を絶する展開が待ち受ける!!

ムーンチェンジシステム
ゲーム進行中に「月」の状態が変化!「月」変化のたびにタイプの異なるヴァンパイアと戦うことに…。展開の読めない「連続する」恐怖に絶えられるか!!

好評発売中 標準価格(予価) ¥6,800
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

※この作品には、暴力・出血・ホラー表現などが含まれています。
オフィシャルサイト http://www.bandai.co.jp/multi/vampires/

©BANDAI 1999